

**IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)  
DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK  
TAMAN KANAK KANAK PERWANIDA DI KABUPATEN  
BARITO UTARA**

**TESIS**

Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi Sebagian Syarat  
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)



**Oleh :**

**YAYUK MURNIAWAN**  
**NIM. 16016051**

**PROGRAM PASCASARJANA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA  
PRODI MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
2018**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA  
PASCASARJANA IAIN PALANGKA RAYA**

Jl. G. Obos Komplek Islamic Centre Palangka Raya, Kalimantan Tengah, 73111  
Telp. 0536-3226356 Fax. 3222105 Email : [pasca@iain-palangkaraya.ac.id](mailto:pasca@iain-palangkaraya.ac.id)  
Website : <http://pasca.iain-palangkaraya.ac.id>

---

**NOTA DINAS**

Judul : Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam  
Meningkatkan Minat Belajar Anak Taman Kanak-Kanak  
Perwanida di Kabupaten Barito Utara

Nama : Yayuk Murniawan

NIM : 16016051

Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam/ MPAI

Jenjang : S2

Dapat diajukan didepan penguji Pascasarjana IAIN Palangka Raya pada Program Studi  
MPAI

Palangka Raya, Nopember 2018

Direktur Pascasarjana,



**Dr. H. Sardimi, M. Ag.**  
**NIP. 196801081994021001**

## **PERSETUJUAN**

Judul : Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam  
Meningkatkan Minat Belajar Anak Taman Kanak-Kanak  
Perwanida di Kabupaten Barito Utara

Nama : Yayuk Murniawan

NIM : 16016051

Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam/ MP AI

Jenjang : S2

Palangka Raya, Nopember 2018

### **Menyetujui :**

Pembimbing I

  
Dr. Hj. Hamdanah, M.Ag  
NIP. 196305041991032002

Pembimbing II

  
Dr. Hj. Zainap Hartati, M.Ag  
NIP. 197306011999032005

### **Mengetahui :**

Ketua Prodi MP AI,

  
Dr. Hj. Hamdanah, M.Ag  
NIP. 196305041991032002

## LEMBAR PENGESAHAN HASIL UJIAN TESIS

Tesis yang berjudul IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK TAMAN KANAK-KANAK PERWANIDA DIKABUPATEN BARITO UTARA, oleh YAYUK MURNIAWAN NIM. 16016051 telah dilakukan perbaikan sebagaimana dalam Berita Acara Ujian Tesis Pascasarjana IAIN Palangka Raya, pada :

Hari : Jumat  
Tanggal : 14 Desember 2018  
Pukul : 13.00-14.30 WIB  
Tempat : Ruang Pascasarjana IAIN Palangka Raya

Palangka Raya, 14 Desember 2018

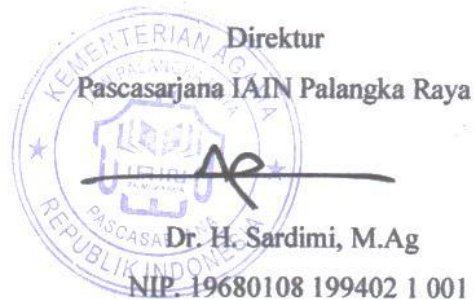
TIM PENGUJI

NAMA

1. Dr.H.Abubakar HM, M.Ag  
( Ketua Penguji Sidang)
2. Dr.Desi Erawati, M.Ag  
( Penguji Utama)
3. Dr. Hj. Hamdanah, M.Ag  
( Penguji Kedua)
3. Dr. Hj. Zainap Hartati, M. Ag  
( Penguji Ketiga)

TANDA TANGAN

Direktur  
Pascasarjana IAIN Palangka Raya



Dr. H. Sardimi, M.Ag  
NIP. 19680108 199402 1 001

## ABSTRAK

**Yayuk Murniawan. 2018 Implementasi Alat Permainan Edukatif (Ape) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Taman Kanak Kanak Perwanida di Kabupaten Barito Utara.**

Pendidikan usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Tk Perwanida dalam proses pembelajaran menggunakan 3 Jenis alat Permainan Edukatif yaitu balok bersusun, puzzle, dan plastisin . jenis APE apa yang dapat meningkatkan minat belajar anak dan bagaimana implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam meningkatkan minat belajar, faktor apa saja yang mempengaruhi implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) .

Tujuan penelitian ini Untuk mengetahui jenis Alat Permainan Edukatif (APE) apa yang ada di Tk Perwanida yang dapat meningkatkan minat belajar, mengetahui implementasi dan Faktor apa saja yang mempengaruhi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam meningkatkan minat belajar pada Taman Kanak-kanak Perwanida di Kabupaten Barito Utara.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kombinasi (*MixedMethods*). Sehingga diperoleh data yang lebih lengkap dan menyeluruh. Desain penelitian ini menggunakan *Sequential Explanatory*. Pengumpulan data dan analisis data kuantitatif pada tahap pertama, dan diikuti dengan pengumpulan dan analisis data kualitatif pada tahap kedua, guna memperkuat hasil penelitian kuantitatif yang dilakukan pada tahap pertama.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : 1) Jenis alat Permainan Edukatif (APE) yang ada di Tk Perwanida, yang dapat meningkatkan minat belajar anak, adalah platisin, karena mengembangkan kreatifitas anak, mengembangkan imajinasi anak, melatih kemampuan motorik halus maupun motorik kasar anak, melatih konsentrasi, mengembangkan sebab akibat menambah wawasan, mengenal bentuk dan warna. 2) implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-kanak Perwanida di Kabupaten Barito Utara, dilaksanakan hanya pada hari sabtu, dan sebagai selingan dalam proses pembelajaran pada hari-hari lain. 3) faktor yang mempengaruhi implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) Dana kurang, kurang tertib pengelolaan APE oleh guru sehingga jumlah dan jenis APE tidak lengkap.

Kata Kunci : Implementasi, Alat Permainan Edukatif (Ape), Minat Belajar

## ABSTRACT

**Murniawan Yayuk. 2018 The Implementation of Instrument Educative Play (APE) to Increase of Interest Study at Kindergarten (PAUD) Perwanida in Kabupaten Barito Utara.**

The kindergarten is very fundamental place to give foundation and develop of knowledge attitude and skill for children. The Kindergarder Perwanida in process of Learning used 3 kinds of instrument education likes: structure of wood, puzzle and platisin. What kinds of APE to increase of interest study and how to implementation of instrument educative play (APE) to increase of interest study, what are the influence implementation factor and educative play (APE).

The studies aimed at analysis kinds of instrument educative play (APE) what of manner to increase of interest study, to know the implementation and what are the influence implementation factor and education play (APE) to increased of interest study at Kindergarten (PAUD) Perwanida in Kabupaten Barito Utara.

The research used Mixed Method. The collect of data were complete. Design research using Sequential Expanatory, the research applied quantitative collect data and analysis data is the first step, and the research qualitative is the second step to support result of study applied quantitative in the first step.

The result of study showed that the instrument educative play (APE) at Kindergarten (PAUD) Perwanida, platisin is the better method to increased of interest study because developed of creativity children, developed of imajination children, to train the ability of motoric and hard motoric children. To train, to developed motive and result to added insight, to showed shape and color, the implementation of instrumented educative play (APE) at Kindergarten (PAUD) Perwanida in Kabupaten Barito Utara, and applied at Saturday and the other day, the influence Implementation play (APE) is less fund, less managed APE by teacher so amount and kinds APE not completed.

*Keyword : Implementation, Instrument Eductaion day (APE) and Interest Study.*



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ  
أَجْمَعِينَ

*Alhamdulillah*, Tidak ada ungkapan lain, selain puji dan syukur kehadiran Allah SWT karena telah melimpahkan berkat, karunia, hidayah, petunjuk dan rizki-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul **“Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Taman Kanak Kanak Perwanida Di Kabupaten Barito Utara”** dengan lancar. Tesis ini diajukan sebagai bagian dari tugas dalam rangka menyelesaikan studi di Program Magister Pendidikan Agama Islam di Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.

Proses penulisan Tesis ini tidak lepas dari doa, bimbingan, masukan dan motivasi dari berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu dalam bagian ini. Oleh karena itu secara khusus penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Ibnu Elmi Achmad Slamet Pelu, SH., MH. selaku Rektor IAIN Palangkaraya yang memimpin dengan baik dan bijak.
2. Bapak Dr. H. Sardimi, M.Ag., selaku direktur Pascasarjana yang memberi arahan dan bimbingan dengan baik

3. Ibu Dr. Hj. Hamdanah, M.Ag., selaku Ketua Prodi MPAI Pascasarjana dan pembimbing I yang selalu memberi memotivasi dan masukan demi terselesainya penulisan proposal tesis ini dengan cepat dan tepat.
4. Ibu Dr. Hj. Zainap Hartati. M.Ag., selaku pembimbing II yang rela meluangkan waktunya demi bimbingan dan arahan demi kesempurnaan penulisan tesis ini.
5. Bapak dan ibu dosen Pascasarjana yang telah memberikan ilmunya dan keteladanan.
6. Rekan-rekan mahasiswa pascasarjana MPAI kelas C angkatan 2016
7. Seluruh Staf Administrasi Pascasarjana yang sudi melayani dan memberikan informasi demi penyelesaian penulisan tesis ini.
8. Bapak H.Bambang Setiarto selaku Kepala Sekolah yang member ijin selama mengikuti jadwal perkuliahan

Tak ada gading yang tak retak, penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tesis initerdapat kekurangan dan kesalahan, oleh karena itu bimbingan, saran dan kritik dari pembaca penulis harapkan demi perbaikan Tesis ini. Akhirnya harapan penulis semoga Tesis ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca umumnya, Amiin.

Muara Teweh, September 2018  
Penulis



## PERNYATAAN ORISINALITAS

Bismillaahirromanirrahim

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis dengan judul Implementasi Alat Permainan Edukatif (Ape) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Taman Kanak Kanak Perwanida Di Kabupaten Barito Utara, adalah benar karya saya sendiri dan bukan hasil penjiplakan dari karya orang lain dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan.

Jika dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran maka saya siap menanggung resiko atau sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku

Muara Teweh, September 2018



Yayuk Murniawan

Nim.160 160 51

## MOTTO

APAPUN YANG ADA DIBENAKMU LUPAKAN, APAPUN YANG ADA  
DITANGANMU BERIKAN, APAPUN YANG MENJADI SURATANMU  
HADAPI.

TAHUN LALU AKU PUNYA DUA SAYAP KETAKUTAN DAN HARAPAN.  
HARI INI AKU TAK TAHU TENTANG SAYANG. TAK TAHU  
BAGAIMANA TERBANG. TAK TAHU TAKUTKU YANG HILANG .

*YAYUK MURNIAWAN*



## PEDOMAN TRANSLITERASI

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158/1987 dan 0543/b/U1987, tanggal 22 Januari 1988.

### A. Konsonan Tunggal

No	Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Bentuk Lambang
1	ا	alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
2	ب	ba'	B	be
3	ت	ta'	T	te
4	ث	sa	s	Es (dengan titik di atas)
5	ج	jim	J	Je
6	ح	ha'	H	Ha (dengan titik di bawah)
7	خ	Kha'	Kh	ka dan ha
8	د	dal	D	De
9	ذ	zal	z	zet (dengan titik di atas)
10	ر	ra'	R	er
11	ز	zai	Z	zet
12	س	sin	S	es
13	ش	syin	Sy	es dan ye
14	ص	sad	s	es (dengan titik di bawah)

15	ض	dad	d	de (dengan titik di bawah)
16	ط	ta'	t	te (dengan titik dibawah)
17	ظ	za'	z	zet (dengan titik dibawah)
18	ع	'ain	'	koma terbalik
19	غ	gain	G	ge
20	ف	fa	F	ef
21	ق	qaf	F	ki
22	ك	kaf	K	ka
23	ل	lam	L	el
24	م	mim	M	em
25	ن	nun	N	en
26	و	wawu	W	we
27	ه	ha	H	ha
28	ء	hamzah	...'	apostrop
29	ي	ya	Y	ye

## B. Konsunan Rangkap karena Syaddah ditulis rangkap

متعقد ين	Ditulis	<i>muta' aqqidain</i>
عدة	Ditulis	<i>'iddah</i>

## C. Ta' Marbutah

1. Bila dimatikan ditulis h

هبة	Ditulis	<i>Hibbah</i>
-----	---------	---------------

جزية	Ditulis	<i>Jizyah</i>

(Ketentuan ini tidak diperlakukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

Bila diikuti dengan kata sandang “al” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كرمة الاولياء	ditulis	<i>karamah al-auliya</i>
---------------	---------	--------------------------

2. Bila ta’ marbutah hidup atau dengan harkat, fathah, kasrah atau dammah ditulis t.

زكاة الفطر	ditulis	<i>Zakatul fitri</i>
------------	---------	----------------------

#### D. Vocal Pendek

—	Fathah	ditulis	a
—	Kasrah	ditulis	i
—	Dammah	ditulis	u

## E. Vokal Panjang

Fathah + alif	ditulis	a
جاهلية	ditulis	<i>Jahiliyyah</i>
Fathah + ya' mati	ditulis	a
يسعى	ditulis	<i>yas 'a</i>
Kasrah + Ya' mati	ditulis	i
كريم	ditulis	<i>karim</i>
Dammah + Wawu	ditulis	u
ماتى		
فروض	ditulis	<i>furud</i>

## F. Vokal Rangkap

Fathah + ya' mati	ditulis	ai
بينكم	ditulis	<i>bainakum</i>
Fathah + wawu	ditulis	au
ماتى		
قول	ditulis	<i>qaulun</i>



**G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof**

ا ا ن ت م	ditulis	<i>a'antum</i>
ا ع د ت	ditulis	<i>u'iddat</i>
ل ن ن ش ك ر ت م	ditulis	<i>la'in Syakartum</i>

**H. Kata Sandang Alif + Lam**

a. Bila diikuti huruf *Qamariyyah*

ا ل ق ر ا ن	ditulis	<i>al-Qur'an</i>
ا ل ق ي ا س	ditulis	<i>al-Qiyas</i>

b. Bila diikuti huruf *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf “*l*” (el) nya.

ا ل س م ا ء	ditulis	<i>as-Sama'</i>
ا ل ش م س	ditulis	<i>asy-Syams</i>

**I. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat**

Ditulis menurut penulisannya.

--	--	--

ذوي الفروض	ditulis	<i>zawl al-furud</i>
اهل السنة	ditulis	<i>ahl as-Sunnah</i>



## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
NOTA DINAS .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGASAHAN .....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
ORISINALITAS.....	ix
MOTTO.....	x
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xi
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR SINGKATAN.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masah .....	5
C. Tujuan penelitian .....	5
D. Kegunaan penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
A. Kerangka teori .....	8
1. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE) .....	8
2. Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE).....	9
3. Ciri – ciri Alat Permainan Edukatif (APE).....	10
4. Pengelolaan Alat Permainan Edukatif (APE).....	11
5. Jenis - jenis Alat Permainan Edukatif (APE) .....	12

6. Minat Belajar .....	15
7. Pengertian Belajar.....	19
8. Alat Permainan Edukatif (APE) Terhadap Minat Belajar Anak .....	20
B. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	21
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
A. JenisTempat Dan Waktu Penelitian.....	32
B. Presedur Penelitian .....	35
C. Data Dan Sumber Data .....	37
D. Teknik Pengumpulan Data .....	41
E. Analisis Data.....	52
F. Pemeriksaan keabsrahan Data .....	55
G. Konsep Dan Pengukuran .....	57
H. KerangkaBerfikir .....	61
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>63</b>
A. Gambaran Umum Tentang Lokasi Penelitian .....	63
B. Penyajian Data.....	76
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	97
<b>BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>104</b>
A. Kesimpulan.....	104
B. Rekomendasi .....	105

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	PENELITIAN YANG RELEVAN.....	27
Tabel 3.1	INDIKATOR PENILAIAN.....	57
Tabel 4.1	KEADAAN SISWA.....	66
Tabel 4.2	KEADAAN GURU DAN KARYAWAN.....	67
Tabel 4.3	DATA SARANA SEKOLAH.....	68
Tabel 4.4	DATA PRASARANA INSTALASI.....	69
Tabel 4.5	DATA INVENTARIS.....	69
Tabel 4.6	DATA BUKU, MEDIA, DAN SUMBER BELAJAR .....	70
Tabel 4.7	DATA ALAT PERAGA.....	71
Tabel 4.8	DATA EKSTRA KURIKULER.....	76
Tabel 4.9	HASIL ASPEK PERHATIAN MENYUSUN BALOK.....	79
Tabel 4.10	HASIL ASPEK PERASAAN MENYUSUN BALOK. ....	80
Tabel 4.11	HASIL ASPEK MOTIVASI MENYUSUN BALOK.....	80
Tabel 4.12	REKAPULASI HASIL MENYUSUN BALOK. ....	81
Tabel 4.13	HASIL OBSERVASI AKTIFITAS GURU. ....	83
Tabel 4.14	HASIL ASPEK PERHATIAN MEMASANG PUZZLE. ....	84
Tabel 4.15	HASIL ASPEK PERASAAN MEMASANG PUZZLE.....	85
Tabel 4.16	HASIL ASPEK MOTIVASI MEMASANG PUZZLE. ....	86
Tabel 4.17	REKAPULASI HASIL MEMASANG PUZZLE.....	86
Tabel 4.18	HASIL OBSERVASI AKTIFITAS GURU. ....	88

Tabel 4.19 HASIL ASPEK PERHATIAN MEMBENTUK PLATISIN.....	90
Tabel 4.20 HASIL ASPEK PERASAAN MEMBENTUK PLATISIN. ....	91
Tabel 4.21 HASIL ASPEK MOTIVASI MEMBENTUK PLATISIN.....	91
Tabel 4.22 REKAPULASI HASIL MEMBENTUK PLATISIN. ....	92
Tabel 4.23 HASIL OBSERVASI AKTIFITAS GURU. ....	93





## DAFTAR SINGKATAN



TK	: Taman Kanak kanak
APE	: Alat Permainan Edukatif
SLBN	: Luar Biasa Negeri
NEA	: National Education Association
Hlm	: Halaman
Dkk	; Dan kawan-kawan
Cm	: Centimeter
PAUD	: Pendidikan Anak Usia Dini
RZ	: Raudatu Zanah
RD	: Restu Djairinah
RW	: Rahmahwati
RS	: Rusmini
SH	: Siti Hasanah

## **LAMPIRAN**

Lampiran	1 Instrumen Observasi
Lampiran	2 Instrumen Wawancara
Lampiran	3 Instrumen Dokumentasi
Lampiran	4 Indikator Penilaian
Lampiran	3 Catatan Hasil Observasi
Lampiran	4 Catatan Hasil Wawancara
Lampiran	5 Dokumen Pendukung ( Foto )



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan pada masa usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya.

Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan pada lembaga pendidikan anak usia dini, seperti: kelompok bermain, Taman Penitipan Anak, maupun Taman Kanak-Kanak sangat tergantung pada sistem dan proses pendidikan yang dijalankan. Dalam melaksanakan proses belajar mengajar di Taman Kanak-Kanak guru hendaknya memiliki pemahaman yang baik tentang materi yang akan diberikan kepada anak, alat permainan apa yang akan digunakan untuk pembelajaran di TK.<sup>1</sup>

Alat permainan selain memenuhi kebutuhan naluri bermain anak juga sebagai sumber belajar yang sangat diperlukan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK. Aspek-aspek perkembangan tersebut hendaknya dikembangkan secara serempak sehingga anak lebih siap menghadapi

---

<sup>1</sup> Depdiknas, Pedoman pembelajaran di taman kanak – kanak, ( Jakarta: Direktorat pembinaan taman kanak kanak, sekolah dasar, 2005), hlm. 20

lingkungannya dan mengikuti jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak memiliki kekhasan tersendiri sesuai dengan pertumbuhan fisik, perkembangan psikologi anak, cara yang paling efektif karena dengan bermain anak dapat mengembangkan berbagai kreativitas, melalui beragam alat Permainan Edukatif (APE) yang sengaja dirancang berbeda dengan permainan secara umumnya yang ada ditoko-toko, memiliki ciri khas yang disesuaikan dengan karakteristik dan usia anak TK.<sup>2</sup>

Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) diharapkan agar proses pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan sehingga anak betah, tidak merasa bosan dan fokus dalam belajar, walaupun telah diketahui bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) sangat menunjang terlaksananya proses belajar yang efektif namun masih ada sekolah belum menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam proses pembelajaran dan belum mengetahui jenis Alat Permainan Edukatif yang bagaimanakah yang dapat meningkatkan minat belajar anak-anak TK.

Proses pembelajaran di TK Perwanida Kecamatan Teweh Tengah, Kabupaten Barito Utara berdasarkan pengamatan peneliti, guru TK melaksanakan proses pembelajaran dengan metode yang sederhana, monoton dan APE yang ada jarang digunakan yang dikarenakan jumlah tidak sesuai dengan jumlah anak, dan jenisnya hanya tiga jenis Alat Permainan Edukatif, yaitu : pazzel, balok bersusun dan platisin dalam pembelajaran yang akhirnya mempengaruhi minat belajar anak.<sup>3</sup> Penulis tertarik untuk meneliti di TK Perwanida, karena di TK Perwanida hanya menggunakan tiga bentuk jenis alat permainan edukatif (APE), dibandingkan TK

---

<sup>2</sup>Depdiknas, Pedoman pembelajaran di taman kanak – kanak, ( Jakarta: Direktorat pembinaan taman kanak kanak, sekolah dasar, 2005), hlm. 25

<sup>3</sup> Obsevasi profil sekolah di TK Perwanida tanggal 13 juli 2017

di SLBN 1 Muara teweh dan di TK Kartika XVIII-19 dalam pembelajar selalu menggunakan alat permainan edukatif (APE).

Pengunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam proses belajar mengajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembelajaran baik secara individu ataupun secara kelompok. Permainan merupakan suatu alat yang disenangi anak mempunyai daya tarik bagi anak baik bentuk, ukuran dan warna selain itu aman dan tidak membahayakan, dapat membangkitkan minat dan rasa ingin tahu anak, memotifasi anak untuk berpikir kritis menemukan hal-hal yang baru untuk mencapai hasil belajar yang baik. Apabila dibandingkan dengan pengajaran konvensional, siswa dapat belajar lebih cepat bila dibantu oleh media, tetapi hasil belajar murid tidak dinilai berdasarkan norma dalam kelas, karena murid itu bekerja secara individual.<sup>4</sup>

Prinsip dasar pendekatan pembelajaran anak di TK meliputi bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, pembelajaran berorientasi pada perkembangan anak, pembelajaran berorientasi pada kebutuhan anak, pembelajaran berpusat pada anak, pembelajaran menggunakan pendekatan tematik, pembelajaran pakem, pembelajaran mengembangkan kecakapan hidup, pembelajaran yang didukung oleh lingkungan yang kondusif, pembelajaran yang demokratis, dan pembelajaran yang bermakna. Prinsip pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal dengan memadukan berbagai metode dan teknik yang memungkinkan semua indera digunakan sesuai dengan karakteristik masing-masing sekolah<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup>Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1992), hlm. 61.

<sup>5</sup>Depdiknas, *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi*, ( Jakarta: Direktorat pembinaan, 2006), hlm.5

Untuk itulah guru TK dituntut untuk terus mengali, menambah dan meningkatkan pengetahuan serta keterampilannya. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru TK ini akan berpengaruh terhadap kemampuan guru TK dalam melaksanakan proses pembelajaran di taman kanak-kanak sehingga pencapaian tujuan pembelajaran di TK yaitu untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, social emosional, konsep diri, seni dan nilai-nilai agama sehingga upaya pengembangan anak tercapai secara optimal, karena merupakan cermin salah satu keprofesionalan seorang guru.<sup>6</sup>

Prinsip ini tertuang dalam Undang – undang No . 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Bagian Kedua mengenai Hak dan Kewajiban Guru dalam pasal 20 b yang berbunyi

“Dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, guru berkewajiban: meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.”<sup>7</sup>

Pasal tersebut menekankan bahwa keprofesionalan seorang guru tidak hanya dinilai dari kemampuannya memahami materi-materi yang diajarkannya, tetapi juga mampu mengkolaborasikannya dengan penguasaan media. Sehingga apa yang disampaikan tidak terkesan monoton dan membosankan, tetapi menarik dan menyenangkan, berdasarkan keterangan yang dapat di pahami guru harus

---

taman kanak kanak, sekolah dasar,2005), hlm. 30

<sup>6</sup> Depdiknas, Kurikulum 2004 Standar Kompetensi, ( Jakarta: Direktorat pembinaan,2006), hlm.6

<sup>7</sup>Undang – undang Republik Indonesia,no 14 2005, pasal 20



mampu menggunakan media, atau alat permainan edukasi yang merupakan salah satu alat media pendidikan untuk anak TK yang sesuai dengan tema pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran perlu memberikan dorongan kepada peserta didik dalam mengungkapkan kemampuannya dalam membangun gagasan. Guru berperan sebagai fasilitator dan bertanggung jawab untuk menciptakan situasi yang dapat menumbuhkan prakarsa, motivasi dan tanggung jawab peserta didik untuk belajar. Disamping itu guru dalam mengelola pembelajaran hendaknya mampu mengembangkan pola interaksi antar berbagai pihak yang terlibat didalam pembelajaran dan harus pandai memotivasi peserta didik untuk terbuka, kreatif, responsif, interaktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas terbentuk rumusan masalah dalam penelitian yang merupakan hal penting dalam sebuah penelitian

### **B. Rumusan Masalah**

1. Jenis alat Permainan Edukatif (APE) apa yang ada di Tk Perwanida, yang dapat meningkatkan minat belajar anak ?
2. Bagaimana implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam meningkatkan minat belajar pada Taman Kanak-kanak Perwanida di Kabupaten Barito Utara?
3. Faktor apa saja yang mempengaruhi implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam minat belajar pada anak di TK Perwanida ?

### **C. Tujuan penelitian**

Tujuan Penelitian Berdasarkan dari rumusan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui jenis Alat Permainan Edukatif (APE) apa yang ada di Tk Perwanida yang dapat meningkatkan minat belajar pada Taman Kanak-kanak Perwanida di Kabupaten Barito Utara.
2. Untuk mengetahui implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam meningkatkan minat belajar pada Taman Kanak-kanak Perwanida di Kabupaten Barito Utara.
3. Untuk mengetahui Faktor apa saja yang mempengaruhi implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam minat belajar pada anak di TK Perwanida

#### **D. Kegunaan penelitian**

Kegunaan Penelitian Berdasarkan dari tujuan penelitian yang dikemukakan di atas maka hasil penelitian diharapkan memberi manfaat secara teoritis dan manfaat praktis.

##### **a. Manfaat teoritis**

Memberikan khazanah ilmu pengetahuan tentang pendidikan anak usia dini pada Taman kanak-kanak yang menyangkut tentang penggunaan Alat Permainan Edukatif di Taman Kanak-Kanak, juga pada penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan Alat Permainan Edukatif.

##### **b. Manfaat praktis yang diharapkan pada penelitian ini sebagai berikut:**

- 1) Sebagai bahan informasi bagi institusi Taman kanak-kanak tentang pentingnya penggunaan Alat Permainan Edukatif di taman kanak-kanak.

- 2) Memberi masukan bagi orang tua sehingga dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati kegiatan bermain dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE).
- 3) Memberi masukan kepada pendidik anak usia dini dalam membuka cakrawala mereka akan pentingnya menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE).



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kerangka Teori**

##### **1. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)**

Pengertian alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya, sedangkan alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk Pendidikan <sup>8</sup>.

Alat permainan edukatif untuk anak TK adalah alat yang sengaja dirancang secara khusus untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak. contoh Alat Permainan Edukatif adalah : kartu kata, balok, puzzle, basic maze, timbangan buah, puz geo baby,

Alat Permainan Edukatif adalah alat yang dirancang khusus sebagai alat untuk bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya. Alat permainan edukatif merupakan media dari sistem yang pada dasarnya adalah proses yang sistematis dan sinergi dengan berbagai komponen seperti bahan kegiatan, prosedur didaktid, pengelompokan anak.<sup>9</sup> Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/ informasi. Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan

---

<sup>8</sup>Meyke, Tedjasaputra,. Bermain, Mainan dan Alat Permainan,( Jakarta:Gramedia Widiasarana Indonesia, , 2001), hlm.26

<sup>9</sup> Suryadi, Cara Efektif Memahami Prilaku Anak Usia Dini,( Jakarta:Ersa Mahkota, ,2007), hlm.16

siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Contohnya buku, kaset, film-film bingkai.<sup>10</sup>



Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.

Tabel 2.1  
Gambaran Umum Jenis AP Sebagai Media Pendidikan di TK Perwanida<sup>11</sup>

No	Jenis APE	Langkah Menggunakan	Kelebihan	Kekurangan
1	<p><b>BALOK BERSUSUN</b></p>  <p>APE ciptaan George Cruissinare, ia menciptakan balok cruissinare, Jenis permainan ini terbuat dari kayu atau plastic yang berwarna warni dan berbentuk bermacam-macam geometri yang</p>	satu balok diambil, kemudian dimasukkan di tiang yang sudah ada dengan menentukan balok yang paling besar terus disusun ke bentuk yang kecil yang paling atas	untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, mengenalkan bilangan dan untuk meningkatkan anak dalam bernalar	Memerlukan konsentrasi tinggi untuk mengembangkan nalar / deskripsi pada anak

<sup>10</sup> dkk S.Arif Sadiman. , Media Pendidikan, (JAKARTA : Gremedia Widiasuara)hlm.18

<sup>11</sup> Erliyawati, Pemilihan dan Penyembangan Sumber Beajar Untuk Anak Usia Dini, (Jakarta: Depdiknas 2005 )hlm.66

	mempunyai satu tiang sebagai poros memasukkan kepingan balok .			
2.	 <p><b>PUZZLE</b></p> <p>Di temukan oleh : jhon spilsbury, Puzzle besar Legpuzzle atau teka-teki ini terbuat dari tripleks, plastik atau karton tebal yang terdiri dari dua bagian dengan ukuran yang sama. Satu bagian dibuat lukisan sederhana, misalnya seekor bebek sedang berenang atau gambar lainnya. Puzzle yang dilukis dipotong menjadi 10-12 kepingan.</p>	kepingan- diambil, kemudian dicoba dikembalikan menurut bentuk	anak mengenal bentuk, melatih daya pengamatan, dan daya konsentrasi anak, serta melatih keterampilan jari-jari anak.	puzzle lebih menekankan pada indera penglihatan (visual) Gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk pembelajaran Gambar kurang maksimal bila diterapkan dalam kelompok besar.
3.	<p><b>PLATISIN</b></p>  <p>Platin adalah media yang terbuat dari tepung, minyak, garam pewarna makanan dan air yang dicampur menjadi satu yang bersifat lentur , lembek dan mudah digunakan</p>	Dibentuk, diremas-remas, dipipihkan, ditekan-tekan digulung dan di bentuk sesuai keinginan/imajinasi anak.	Mengembangkan kreatifitas, imajinasi anak, melatih motorik halus dan kasar anak, melatih konsentrasi, sebab akibat menambah wawasan mengenal bentuk dan warna , dapat meningkatkan minat pada anak untuk terus	Platin bisa kering sehingga tidak dapat dipakai lagi



			belajar .	
--	--	--	-----------	--

## 2. Manfaat alat permainan edukatif

Menurut Suryadi, bahwa manfaat mainan edukatif sebagai berikut:

### a. Melatih kemampuan motorik.

Stimulasi untuk motorik halus diperoleh saat menjemput mainan, meraba, memegang dengan kelima jarinya, dan sebagainya, sedangkan rangsangan motorik kasar didapat anak saat menggerakkan mainannya, melempar, mengangkat dan sebagainya

### b. Melatih konsentrasi.

Mainan edukatif dirangsang untuk menggali kemampuan anak, termasuk kemampuannya dalam berkonsentrasi, saat menyusun puzzle katakanlah anak dituntut untuk fokus pada gambar atau bentuk yang ada di depannya, ia tidak berlari-larian atau melakukan aktifitas fisik lain sehingga konsentrasinya bisa lebih tergal. Tanpa konsentrasi, bisa saja hasilnya tidak memuaskan.

### c. Mengembangkan konsep sebab akibat.

Contohnya dengan memasukkan benda kecil ke dalam benda yang besar, anak akan memahami bahwa benda yang lebih kecil bisa dimuat ke dalam benda yang lebih besar. Sedangkan benda yang lebih besar tidak bisa masuk ke dalam benda yang lebih kecil. Ini adalah pemahaman konsep sebab akibat yang sangat dasar.

### d. Melatih bahasa dan wawasan.

Permainan edukatif sangat baik bila diikuti dengan penuturan cerita. Hal ini akan memberikan manfaat tambahan buat anak, yakni meningkatkan kemampuan bahasa juga keluasaan wawasan.

e. Mengenalkan warna dan bentuk.

Alat permainan edukatif, anak dapat mengenal ragam/variasi bentuk dan warna. Ada benda berbentuk kotak, segi empat, bulat, dengan berbagai warna, biru, merah, hijau dan lainnya.<sup>12</sup>

3. ciri-ciri alat permainan edukatif bagi anak yaitu:

- a. Anak Tk, selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam disesuaikan dengan rentang usia anak Tk. APE untuk anak rentang usia 4-5 tahun tentu berada dengan APE untuk anak rentang usia 5-6 tahun contohnya: puzzel. Puzzel untuk anak usia 4-5 tahun memiliki bentuk sederhana dengan potongan yang tidak terlalu banyak kepingannya. Jumlah kepingan puzzle untuk anak usia 5-6 tahun, lebih banyak lagi. Jadi memang APE dirancang untuk rentang usia tertentu.
- b. Mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak Tk, aspek-aspek yang dapat dikembangkan adalah aspek fisik (motorik halus dan kasar), emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral. APE yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif biasanya dapat digunakan untuk melatih daya nalar anak.
- c. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan multi guna.

---

<sup>12</sup> Suryadi, Cara Efektif Memahami Prilaku Anak Usia Dini,( Jakarta:Ersa Mahkota, ,2007), hlm.20

- d. Aman bagi anak.
- e. Mendorong aktifitas dan kreativitas anak dan bersifat konstruktif.<sup>13</sup>

#### 4. Pengelolaan alat permainan edukatif

Pengelolaan alat permainan edukatif di Tk sebagian besar di tangani oleh guru Tk meliputi: Pengadaan, pemeliharaan, dan penggunaannya. Sebagai langkah menggunakan alat permainan edukatif, lebih dahulu guru harus memilih alat permainan yang tepat untuk anak dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Alat peraga tidak berbahaya bagi anak atau merangsang agresivitas anak, seperti pedangpedangan atau pistol-pistolan.
- b. Pemilihan bukan berdasarkan pilihan guru, tetapi berdasarkan minat anak terhadap mainan tersebut ketika ia bermain.
- c. Alat bermain sebaiknya bervariasi sehingga anak dapat bereksplorasi dengan mainannya tersebut akan tetapi tidak terlalu banyak macamnya karena akan membingungkan anak.
- d. Tingkat kesulitan sebaiknya disesuaikan dengan rentang usia anak Tk, yaitu rentang 4-5 tahun untuk kelompok A dan 5-6 tahun untuk kelompok B.
- e. Alat permainan tidak rapuh atau mudah rusak.
- f. Tidak memilih alat permainan berdasarkan urutan usia karena ada anak yang lambat perkembangannya dari anak-anak seusianya atau

---

<sup>13</sup> Badru Zaman, dkk, Media dan Sumber Belajar TK ( Jakarta: Universitas Terbuka,2007), hlm.7.

sebaliknya, maka dasar pemilihan alat permainan lebih cenderung pada perkembangan fisik dan mental anak secara individual.<sup>14</sup>

5. Jenis-jenis APE untuk anak TK yang telah dikembangkan di Indonesia di antaranya berdasarkan APE yang diciptakan oleh para ahli, yakni:
  - a. APE ciptaan Dr. Maria Montessori adalah puzzle bentuk geometri, yaitu dapat membantu anak untuk mengingat konsep-konsep yang dipelajari tanpa perlu bimbingan sehingga memungkinkan anak bekerja secara mandiri.
  - b. APE yang dikembangkan kakak beradik Elizabeth Peabody terdiri dari dua boneka tangan yang berfungsi sebagai tokoh Mediator Mooney dan Joey. Boneka ini dilengkapi papan magnet, gambar-gambar, piringan hitam berisi lagu dan tema cerita. APE ini memberikan program pengetahuan dasar yang mengacu pada pengembangan bahasa yaitu kosa kata.
  - c. APE ciptaan George Cruissenaire, ia menciptakan balok cruissinaire untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, mengenalkan bilangan dan untuk meningkatkan anak dalam bernalar. Balok cruissenaire Salah satu bentuk alat permainan yang digunakan di TK Perwanida yang ada di Kabupaten Barito utara adalah ciptaan George Cruissenaire yaitu balok Cruissenaire. Jenis permainan ini untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan, dan untuk meningkatkan keterampilan anak dalam bernalar.

---

<sup>14</sup> Badru Zaman, dkk, Media dan Sumber Belajar TK ( Jakarta: Universitas Terbuka,2007), hlm.15.

- d. Balok Blocdoss APE ini berupa balok bangunan, yaitu suatu kotak besar berukuran 20 x 20 cm yang terdiri dari balok-balok kecil berbagai ukuran yang merupakan kelipatannya. Fungsi kotak kubus ini adalah untuk melatih koordinasi mata dan tangan juga melatih emosi, melatih motorik dan daya nalar.
- e. Puzzle besar Legpuzzle atau teka-teki ini terbuat dari tripleks, plastik atau karton tebal yang terdiri dari dua bagian dengan ukuran yang sama. Satu bagian dibuat lukisan sederhana, misalnya seekor bebek sedang berenang atau gambar lainnya. Puzzle yang dilukis dipotong menjadi 10-12 kepingan. Tujuan permainan ini adalah agar anak mengenal bentuk, melatih daya pengamatan, dan daya konsentrasi anak, serta melatih keterampilan jari-jari anak. Cara kerjanya adalah kepingan-diambil, kemudian dicoba dikembalikan menurut bentuk.
- f. Kotak alfabet adalah Kotak yang berisi huruf-huruf, tujuan permainan ini adalah agar anak mengenal huruf, menumbuhkan gairah atau semangat belajar ketika membentuk kata-kata dan belajar membaca. Permainan ini dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil kepingan huruf dan mencoba mengucapkannya, anak diberi kesempatan untuk membentuk kata sesuai dengan gambar yang dilihatnya dengan jalan menjajarkan huruf-huruf atau menyusun huruf-huruf sesuai yang dikedendaki dan selanjutnya dapat membentuk kalimat pendek. Permainan ini dibuat untuk anak yang sedang belajar membaca.

- g. Kartu lambang bilangan Kartu ini berisikan tulisan atau angka 1 sampai dengan 50, atau 1 sampai 100 dan seterusnya. Tujuannya adalah agar anak mengenal lambang bilangan dan belajar menghitung. Penggunaan kartu lambang bilangan dilakukan dalam mengenalkan lambang atau model bilangan sehingga anak akan terbiasa dengan lambang atau model bilangan tersebut.
- h. Kartu pasangan, Kartu pasangan ini terbuat dari bahan karton atau dupleks berukuran 10-8 cm. Setiap kartu diberigambar secara berpasangan.
- i. Lotto warna Permainan ini terbuat dari tripleks atau dupleks. Terdiri dari papan lotto berukuran 17,5 x 17,5 cm. 9 kartu lotto terdiri dari 9 macam warna. Papan lotto dibagi menjadi 9 bagian masing-masing diberi warna sesuai dengan warna yang pada kartu lotto. Lotto bentuk Permainan lotto yang berlangsung ditaman kanak-kanak dimainkan secara perorangan dan kelompok. Tujuan permainan ini adalah untuk mengembangkan dan mengembangkan daya konsentrasi dan pengamatan anak dengan cara permainan yaitu mencampurkan kartu lotto yang ada kemudian anak diminta untuk menyusun kartu lotto di atas papan lotto yang sesuai dengan warna dan bentuk pada setiap bagian.
- j. Platin adalah media yang terbuat dari tepung, minyak, garam pewarna makanan dan air yang yang dicampur menjadi satu yang bersifat lentur , lembek dan mudah digunakan, platin membantu

mengembangkan kreatifitas, imajinasi anak, melatih motorik halus dan kasar anak, melatih konsentrasi, sebab akibat menambah wawasan mengenal bentuk dan warna , dapat meningkatkan minat pada anak untuk terus belajar cara menggunakannya adalah diremas-remas, dipipihkan, ditekan-tekan digulung dan di bentuk sesuai keinginan/imajinasi anak.<sup>15</sup>

## 6. Minat Belajar

Minat belajar terdiri dari dua kata minat dan belajar, untuk mendapatkan kejelasan dari kedua kata tersebut, sebaiknya penulis jabarkan secara terpisah antara minat dan belajar.

### a. Pengertian Minat

Minat adalah kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengenal beberapa kegiatan-kegiatan yang diminati seseorang akan diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Menurut kamus besar bahasa indonesia, minat adalah kecenderungan yang tinggi terhadap suatu gairah keinginan. Secara bahasa, minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Sedangkan pengertian minat banyak dikemukakan oleh para ahli diantaranya oleh

---

<sup>15</sup> Erliyawati, Pemilihan dan Penyembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini, (Jakarta: Depdiknas 2005 ) hlm.66

Sukardi berpendapat bahwa minat adalah: suatu perangkat mental yang terdiri dari perasaan, harapan, prasangka, cemas, takut, dan kecenderungan-kecenderungan lain. Minat sangat besar pengaruhnya dalam mencapai prestasi dalam suatu pekerjaan, jabatan dan karir tidak akan mungkin orang yang tidak berminat akan suatu pekerjaan tersebut dengan baik.<sup>16</sup>

Minat adalah rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada hakekatnya adalah penerimaan hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar dirinya semakin kuat atau semakin dekat hubungan tersebut maka semakin besar minatnya. Selanjutnya Hurlock mengatakan bahwa : minat sebagai sesuatu dengan apa anak mengidentifikasikan keberadaan pribadinya, minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih.<sup>17</sup> Bila mereka melihat bahwa sesuatu akan menguntungkan mereka merasa berminat. Ini kemudian mendatangkan kepuasan bila kepuasan berkurang minat pun berkurang.<sup>18</sup>

Jadi minat merupakan perangkat mental yang menggerakkan individu dalam memilih sesuatu. Timbulnya minat terhadap suatu objek ini ditandai dengan adanya rasa senang atau tertarik. Jadi boleh dikatakan

<sup>16</sup> Sukardi Dewa Ketut Bimbingan Belajar di Sekolah. ( Jakarta : Ghalia, 1984 ), hlm. 46

<sup>17</sup> Elizabeth. B. Herlock. Perkembangan Anak Jilid2 Alih Bahasa Med Meitasari Tjandrasa( Jakarta : Erlangga, 1993 ), hlm 114

<sup>18</sup> Slameto. Belajar dan Faktor – faktor yang Mempengaruhi.( Jakarta : Rineka Citra, , 2003 ), hlm17



orang yang berminat terhadap sesuatu maka seseorang tersebut akan merasa senang atau tertarik terhadap objek yang diminati tersebut.

#### b. Unsur-unsur Minat

##### Pertama Perhatian

Perhatian adalah sangat penting dalam mengikuti kegiatan dengan baik, dalam hal ini akan berpengaruh pula terhadap minat anak dalam belajar. Menurut Sumadi Suryabrata perhatian adalah banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai suatu aktivitas yang dilakukan. Aktivitas yang disertai dengan perhatian intensif akan lebih sukses dan prestasinya pun akan lebih tinggi, maka dari itu sebagai seorang guru harus selalu berusaha untuk menarik perhatian anak didiknya sehingga mereka mempunyai minat terhadap pelajaran yang diajarkan.

##### Kedua perasaan

Perasaan didefinisikan sebagai gejala psikis yang bersifat subjektif pada umumnya berhubungan dengan gejala-gejala mengenal dan dialami dalam kualitas senang atau tidak dalam berbagai taraf. Tiap aktivitas dan pengalaman yang dilakukan akan selalu diliputi oleh suatu perasaan, baik perasaan senang maupun perasaan tidak senang. Perasaan umumnya bersangkutan dengan fungsi artinya perasaan dapat timbul karena mengamati, menganggap, mengingat-ingat atau memikirkan sendiri,

Yang dimaksud dengan perasaan disini adalah perasaan senang dan perasaan tertarik. Perasaan merupakan aktivitas psikis perasaan sebagai faktor psikis non intelektual yang khusus berpengaruh pada semangat

belajar. Jika seorang anak mendapat penilaian yang layak spontan melalui perasaannya tentang pengalaman belajar disekolah, dan itu menghasilkan penilaian yang positif maka akan timbul perasaan senang dihatinya akan tetapi jika penilaian negatif maka timbul perasaan tidak senang.

### Ketiga Motif

Motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subyek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencari suatu tujuan. Seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorong. Dalam hal ini motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar. Minat merupakan potensi psikologi yang dapat dimanfaatkan untuk menggali motivasi. Bila seseorang sudah termotivasi untuk belajar maka dia akan melakukan aktivitas belajar dalam rentetan waktu tertentu.<sup>19</sup>

Jadi motivasi merupakan dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar seseorang sehingga ia berminat terhadap sesuatu objek karena minat adalah alat motivasi dalam belajar.

### c. Faktor – faktor yang mempengaruhi minat

Ada tiga faktor yang mendasari timbulnya minat yaitu :

- 1) Faktor dorongan dalam, yaitu dorongan dari individu itu sendiri sehingga timbul minat untuk melakukan aktifitas atau tindakan tertentu

---

<sup>19</sup> A.H Riyanto, Psikologi Pendidikan (Malang : Umm Press, 2004)hlm.79

untuk memenuhinya. Misalnya dorongan untuk belajar dan menimbulkan minat untuk belajar

2) Faktor motivasi sosial, yaitu faktor untuk melakukan sesuatu aktivitas agar dapat di terima dan diakui oleh lingkungan. Minat ini merupakan semacam kompromi pihak individu dengan lingkungan sosialnya, misalnya minat pada studi karena ingin mendapatkan penghargaan dari orang tuanya

3) Faktor emosional, yakni minat erat hubungannya dengan emosi karena faktor emosional selalu menyertai seseorang dengan berhubungan dengan objek minatnya. Kesuksesan seseorang pada suatu aktivitas disebabkan karena aktifitas tersebut menimbulkan perasaan suka atau puas.<sup>20</sup>

## 7. Pengertian Belajar

Belajar adalah usaha (berlatih) dan sebagai upaya mendapatkan kepandaian, sedangkan menurut istilah yang dipaparkan para ahli diantaranya oleh Fauzi yang mengemukakan belajar adalah suatu proses dimana suatu tingkah laku ditimbulkan atau diperbaiki melalui serentetan reaksi atas situasi yang terjadi.<sup>21</sup> Whittaker, mengemukakan belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah menjadi pengalaman. Selanjutnya Sudjana mengatakan bahwa belajar adalah proses yang aktif, belajar adalah mereaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar adalah proses yang diarahkan kepada tujuan. Proses

<sup>20</sup> Taufani, Minat Faktor – faktor yang mempengaruhi( Jakarta : Rineka cipta 2008 )hlm .38

<sup>21</sup> Fauzi Ahmad, Psikologi Umum ( Bandung : Cv pustaka setia 2004) hlm.15

tersebut melalui berbagai pengalaman belajar adalah proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu .

Beberapa pengertian belajar yang telah dikemukakan oleh para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku individu dari hasil pengalaman dan latihan. Perubahan tingkah laku tersebut baik dari aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), maupun sikapnya (efektif).

Berdasarkan pengertian minat dan pengertian belajar seperti diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah : suatu kegiatan atau kemauan seperti perhatian dan keaktifan yang disengaja melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan .

#### 8. Peran Alat Permainan Edukatif (APE) Terhadap Minat Belajar Anak

Belajar dan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan melalui beragam Alat Permainan Edukatif (APE), yang menjadi hubungan antara permainan dalam pembelajaran yang membantu perkembangan otak anak dan pembelajaran akan terbentuk apabila ada kegiatan mental yang aktif dan menyenangkan, makin sering otak bekerja maka akan mahir dan terampil hingga berpengaruh pada perkembangan minat dan usaha keras anak.

## B. HASIL PENELITIAN YANG RELEVAN

Pelaksanaan pembelajaran di TK tidak lepas dari penggunaan alat permainan sebagai alat pendukung kelancaran dan keberhasilan proses pembelajaran, guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan bermain di taman kanak-kanan harus memiliki keterampilan yang cukup dalam mengolah sejumlah alat permainan sehingga keberadaan alat permainan dapat dioptimalkan untuk pengembangan kompetensi anak didik. Penelitian sejenis ada empat penelitian yang relevan diantaranya.

Pertama: Penelitian berjudul: *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Scrabble untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Anak Kelompok B di TK ABA Karangmalang, Oleh Hardianti Farlina Mahasiswa Magister Pendidikan Anak Usia Dini Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2017,*

Rumusan masalah : alat permainan edukatif scrabble apakah yang layak dan efektifan terhadap kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di TK ABA Karangmalang,

Pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara, lembar validasi, angket penilaian guru, dan lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan paired sample test dengan taraf signifikansi 0,05.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan menurut ahli materi dan ahli media berkategori “baik”. Penerapan media pembelajaran secara umum dapat terlaksana dengan kategori “baik”. Terdapat perbedaan hasil akhir antara hasil sebelum diberi perlakuan dengan sesudah diberi

perlakuan menggunakan alat permainan edukatif scrabble dengan  $p < 0,05$  kemudian terjadi peningkatan yang signifikan dengan  $p = 0,000$ <sup>22</sup>

Kedua, *Keefektifan Penggunaan Alat Permainan Edukatif Kudensi Terhadap Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Matematika Awal Pada Anak usia 5-6 Tahun*. Oleh Purwaningsih, Tesis. Program pasca sarjana program studi dikdas konsentrasi paud Program Pasca sarjana Universitas Negeri Semarang. Tahun 2015

Rumusan masalah : Bagaimana keefektifan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Kudensi dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep matematika awal pada anak usia 5-6 tahun.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain penelitian *pretest and posttest control group* dan analisis datanya uji – t *independent sample test*.

Hasil penelitian : pembelajaran menggunakan APE kudensi terbukti efektif meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep matematika awal pada kelompok eksperimen. dan: hendaknya guru menggunakan alat permainan yang menarik dan bervariasi dalam mengenalkan konsep matematika awal supaya pembelajaran bisa dilakukan dengan menyenangkan, kreatif dan imajinatif.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Hardianti Farlina. “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Scrabble untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Anak Kelompok B di TK ABA Karangmalang”, Tesis Magister, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta , 2017, t.d:

<sup>23</sup> Purwaningsih, “*Keefektifan Penggunaan Alat Permainan Edukatif Kudensi Terhadap Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Matematika Awal Pada Anak usia 5-6 Tahun*”, Tesis. Magister, Semarang : Universitas Negeri Semarang., 2015, t.d:

Ketiga, Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Model Webbed Pada Anak Usia 5-6 Tahun Oleh Ardi Al-Maqassary Jp Pendidikan dd 2014 Penelitian ini

Rumusan masalah: Mendeskripsikan dan menganalisis pengembangan Alat Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Model Webbed untuk keterampilan Motorik Halus pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Al-Muhajirin Kecamatan Rasau Jaya Kabupaten Kubu Raya.

Jenis penelitian ini adalah pengembangan media dengan pendekatan kualitatif, dengan subjek guru dan anak kelompok B.

Hasil penelitian ini sebagai berikut: Kreatifitas memodifikasi alat permainan edukatif dari bahan balok untuk kecakapan motorik halus anak usia 5-6 tahun yang dilakukan dengan mengembangkan model balok menjadi berbagai bentuk bangunan, Kreatifitas memodifikasi alat permainan edukatif dari bahan plastisin untuk kecakapan motorik halus anak usia 5-6 tahun yang dilakukan dengan mengembangkan model plastisin ke dalam berbagai bentuk, Kreatifitas memodifikasi alat permainan edukatif dari bahan kertas origami untuk kecakapan motorik halus anak usia 5-6 tahun yang dilakukan yakni mengembangkan model yang dapat dibuat dengan menggunakan kertas origami, Perolehan kecakapan motorik halus pada anak usia dini antara lain, Mengkoordinasikan gerakan jari-jari untuk memegang alat permainan edukatif,

meniru bentuk dengan menggunakan alat permainan edukatif, melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan<sup>24</sup>

Kempat, Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Oleh : Faundra Purnama Putra . Program Studi Teknologi Pendidikan. Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta. Tahun 2009

Rumusan masalah : Apakah pendidikan anak usia dini (PAUD) memerlukan media dalam meningkatkan kemampuan membaca, bagaimana prosedur pengembangan dan efektifitas alat permainan edukatif(APE) bahasa indonesia berbasis multimedia interaktif yang cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini,

Jenis penelitian adalah pengembangan dengan menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE (analysik desain developmen implementation evaluation) subjek penilaian adalah anak paud bustanul athfal aisiyah 3 basin kelompok B dibagi menjadi 15 anak kelompok eksperimen dan 15 anak kelompok kontrol

Teknik pengumpulan data menggunakan FGT (focus group discussion) observasi dan angket validasi. Teknis analisis data dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan uji efektifitas uji

---

<sup>24</sup> Sinu Wati, M. Syukri, Wahyudi. 2014. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Model Webbed Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/53599> ( online 25 Oktober 2017 )



Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permasalahan pada metode kegiatan membaca untuk anak usia dini khususnya dalam kegiatan membaca masih menggunakan metode konvensional seperti menggunakan buku, gambar, poster, dan kartu huruf serta anak sulit untuk meningkatkan kemampuan membaca secara optimal, kegiatan pengembangan menggunakan pesedur menghasilkan alat permainan edukatif berbasis multimedia interaktif yang valid dan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak secara optimal, hasil uji efektivitas kemampuan membaca anak menggunakan alat permainan edukatif(APE) bahasa indonesia berbasis multimedia interaktif lebih baik dibandingkan dengan anak yang menggunakan buku, gambar, poster, dan kartu huruf hasil ini ditunjukkan dari hasil perhitungan uji, t dimana  $DK = t / t < -2,048$  atau  $t > 2,048$  dan  $t_{obs} = 9,402$  disimpulkan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan membaca yang tidak sama. Kelompok eksperimen memiliki rata – rata 87 sedangkan kelompok kontrol memiliki rata – rata 62,3<sup>25</sup>

Lima, Upaya Guru Dalam Meningkatkan Koknitif Melalui Ape Kartu Angka Bergambar di TK Bungong Seulanga Lamteuba Dro Kabupaten Aceh Besar, oleh ; Zaiyanal isma,Dra fakhriah, MPd, Dra Yuhasriati,MPd, Jp Pendidikan Anak Usia Dini dd 2016

Rumusan masalah : Bagaimana peningkatan perkembangan kognitip anak melalui ape kartu angka bergambar ?

---

<sup>25</sup> Faundra Purnama Putra , “*Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca*”, Tesis Magister, Surakarta: Universitas Sebelas Maret ,2009, t.d:

Jenis penelitian tindakan kelas menggunakan pendekatan kualitatif penelitian

Hasil penelitian: penggunaan APE kartu angka bergambar berpengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak pada lembaga TK Bungong Seulanga Lamteuba Dro Kabupaten Aceh Besar, pada sat prasiklus belum di jumpai anak yang kemampuan berhitung berkembang dengan baik, pada siklus I sudah dijumpai berkembang sangat baik, pada siklus II kemampuan berhitung anak mulai berkembang sangat baik menjadi 8 anak<sup>26</sup>

Enam, Model Direct Instruksion Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Perkembangan Mengenal Bentuk Geometri Anak Kelompok B3 TK Kemala Bayangkari 1 Denpasar oleh ; Devika Martiana,Dra fakhriah, MPd, Dra Yuhasriati,MPd, Jp Pendidikan Anak Usia Dini 2015

Rumusan masalah : Apakah Penerapan Model *Direct Instruction* berbantuan Media *Puzzle* dapat meningkatkan perkembangan mengenal bentuk geometri Pada Anak kelompok B3 semester genap di di TK Kamala Bayangkari 1 Denpasar ?

Jenis penelitian tindakan kelas menggunakan pendekatan kualitatif penelitian

Hasil penelitian: analisis data pada siklus I menunjukkan rata-rata 58%, siklus II imenunjukkan rata-rata 80%, dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa

---

<sup>26</sup> Zaiynnal Isma,Dra. Fakhariah,M.Pd, Dr. Yuhasrianti,M.Pd”*Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kognitif Melalui APE Kartu Angka Bergambar Di TK Bungong Seulanga Lamteuba Dro Kabupaten Aceh Besar*”Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini Vol: 1, No 1,Agustus 2016,hlm.123

dapat peningkatan persentase rata-rata dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 22%<sup>27</sup>

Berdasarkan hasil penelitian orang lain yang relevan di atas, penulis menuliskan persamaan-persamaan yang ada dari penelitian yaitu sama-sama meneliti manfaat media pembelajaran, alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran, dan perbedaan dengan penelitian yang penulis tulis adalah pada jenis alat permainan edukatif yang digunakan, tujuan dalam penggunaan alat permainan edukatif diperjelas juga ke dalam bentuk tabel

Tabel 2.2

## Penelitian Yang Relevan

No	Nama/ Judul/ Tahun	Persamaan	Perbedaan	Ket
1.	<i>Pengembangan Alat Permainan Edukatif Scrabble untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Anak Kelompok B di TK ABA Karangmalang, Oleh Hardianti Farlina Mahasiswa Magister Pendidikan Anak Usia Dini Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2017</i>	a. Manfaat dari media pembelajaran b. Alat permainan sebagai salah satu media pelajaran untuk di tingkat pendidikan TK c. Alat permainan edukatif dapat meningkatkan minat dan meningkatkan keterampilan belajar anak	Bentuk alat permainan edukatif yang digunakan bentuk <i>scrabble</i> untuk meningkatkan keterampilan membaca	Tesis

<sup>27</sup> Devika martiana, Komang Ngr Wiyasa, Gusti Agung Oka Negara "Model Direct Instruction Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Perkembangan Mengenal Bentuk Geometri Anak Kelompok B3 TK Kamala Bayangkari 1 Denpasar" e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Vol: 3, No 1, Tahun 2015, hlm.4

2.	<p><i>Keefektifan Penggunaan Alat Permainan Edukatif Kudensi Terhadap Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Matematika Awal Pada Anak usia 5-6 Tahun.</i></p> <p>Oleh Purwaningsih, Program pasca sarjana program studi dikdas konsentrasi paud Program Pasca sarjana Universitas Negeri Semarang. Tahun 2015</p>		<p>Bentuk alat permainan edukatif yang digunakan bentuk kudensi meningkatkan konsep matematika awal/dasar</p>	Tesis.
3.	<p>Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Model Webbed Pada Anak Usia 5-6 Tahun Oleh Ardi Al-Maqassary Jp Pendidikan dd 2014</p>		<p>Bentuk alat permainan edukatif yang digunakan bentuk webbed meningkatkan ketrampilan motorik halus</p>	Jurnal pendidikan
4.	<p>Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Oleh : Faundra Purnama Putra . Program Studi Teknologi Pendidikan. Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta. Tahun 2009</p>		<p>Bentuk alat permainan edukatif yang digunakan bentuk interaktif meningkatkan konsep membaca</p>	Tesis

5	Upaya guru Dalam meningkatkan kognitif melalui APE kartu angka bergambardi TK Bungong Seulanga Lamteuba Dro Kabupaten Aceh Besar, oleh ; Zaiyanal isma,Dra fakhriah, MPd, Dra Yuhasriati,MPd, Jp Pendidikan Anak Usia Dini dd 2016		Meningkatkan Kognitif Melalui APE Kartu Angka Bergambardi	Jurnal pendidikan anak usia dini
6	Model Direct Instruksion Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Perkembangan Mengenal Bentuk Geometri Anak Kelompok B3 TK Kemala Bayangkari 1 Denpasar oleh ; Devika Martiana,Dra fakhriah, MPd, Dra Yuhasriati,MPd, Jp Pendidikan Anak Usia Dini 2015		Model <i>Direct Instruksion</i> berbantuan Media <i>Puzzle</i> dapat meningkatkan perkembangan mengenal bentuk geometri Pada Anak	Jurnal pendidikan anak usia dini

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis,Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah menggunakan metode penelitian kombinasi (*MixedMethods*). Menurut Creswell bahwa, Metode penelitian kombinasi (*mixed methods*) adalah suatu metode penelitian yang mengkombinasikan atau menggabungkan antara metode kuantitatif dan metode kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel dan objektif.<sup>28</sup>

Berdasarkan pendapat di atas bahwa, metode penelitian kombinasi adalah metode penelitian yang menggunakan dua metode yaitu metode penelitian kuantitatif dan kualitatif untuk digunakan dalam suatu kegiatan penelitian. Sehingga diperoleh data yang lebih lengkap dan menyeluruh. Desain penelitian ini menggunakan *Sequential Explanatory*.

Menurut Johnson dan Christensen bahwa, Model penelitian *Sequential Explanatory design* dicirikan dengan melakukan pengumpulan data dan analisis data kuantitatif pada tahap pertama, dan diikuti dengan pengumpulan dan analisis data kualitatif pada tahap kedua, guna memperkuat hasil penelitian kuantitatif yang dilakukan pada tahap pertama.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup>Prof.Dr.Sugiyono.Metode Penelitian Dan Pengembangan R&D. Bandung: Alfabeta, 2015  
hlm: 21

<sup>29</sup>Ibid. hlm 23

Sesuai dengan definisi di atas maka desain penelitian ini menggunakan model *Sequential Explonatory*, yakni model penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dan menganalisis data kuantitatif pada tahap pertama, kemudian melakukan pengumpulan data dan menganalisis data kualitatif pada tahap kedua, selanjutnya menganalisis data secara keseluruhan untuk kemudian diambil kesimpulan dari analisis data tersebut.

## 2. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di TK Perwanida Kota Muara Teweh, tepatnya di jalan Merpati Rt 13, Rw 03 Provinsi Kalimantan Tengah. Sekolah ini dipilih karena dipandang memiliki beragam prestasi yang membanggakan, gedung yang bersih, sarana dan prasarana yang cukup memadai, lingkungan yang luas, aset yang bernilai dan berada di lokasi yang strategis jika dibandingkan dengan sekolah-sekolah lain yang sama-sama berada di wilayah kota Muara Teweh. TK Perwanida ini dapat ditempuh dengan kendaraan bermotor sekitar 10 menit dari pusat kota Muara Teweh.

TK Perwanida sebagai sekolah yang memiliki siswa yang sangat banyak tentu memerlukan sebuah program sekolah yang baik. Upaya yang dilakukan ini menjadi salah satu usaha lembaga untuk dapat bersaing di antara sesama tingkatan lembaga pendidikan dalam memajukan prestasi.



### 3. Waktu Penelitian

Penelitian melalui Alat Permainan Edukatif (APE) meningkatkan minat belajar anak taman kanak-kanak Perwanida di kabupaten Barito Utara dilaksanakan selama tujuh bulan dalam pelaksanaan, peneliti melakukan berbagai aktifitas dimulai dari pertimbangan pemilihan judul konsultasi pemilihan judul dengan penasihat akademik dan pengajuan permohonan judul pada bulan I.

Selanjutnya pada bulan II melaksanakan kegiatan observasi awal di TK Perwanida. Bulan III terbit surat keputusan pembimbing I dan II serta persetujuan judul dengan syarat beberapa perbaikan/revisi. Bulan IV kajian pustaka, menyiapkan instrument penelitian dan bimbingan proposal ke pembimbing II.

Bulan V dilanjutkan bimbingan ke pembimbing I dan persiapan mengajukan permohonan sidang proposal tesis dilanjutkan dengan mengadakan wawancara, pencatatan dan perekaman data, pengklasifikasian data, menganalisis data secara benar dan bertahap. Bulan VI menyusun hasil penelitian dan mengoreksi kembali data hasil penelitian. Bulan VII persiapan sidang munaqasah tesis. Waktu tujuh bulan tersebut dianggap cukup untuk menggali data dari informen yang berada pada lokasi penelitian.

Guru-guru di TK Perwanida dalam kegiatan pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana dan Alat Permainan Edukatif ada 3, jenisnya yang digunakan hanya berupa puzzle, balok



dan platisin, guru-guru belum menggunakan Alat Permainan Edukatif bentuk-bentuk sebagai media pembelajaran yang lain dalam penyampaian materi.<sup>30</sup>Konsentrasi penelitian ini adalah untuk menemukan jenis Alat Permainan Edukatif (APE) yang ada di TK Perwanida yang meningkatkan minat belajar anak, implemenmentasi Alat Permainan Edukatif (APE) yang dapat meningkatkan minat belajar anak. dan ingin mengetahui faktor dorongan dalam, faktor motivasi sosial, faktor emosional yang mempengaruhi minat belajar pada anak di TK Perwanida

## **B. Prosedur Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kombinasi metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat pragmatisme digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah maupun buatan. Peneliti bisa sebagai instrument dan menggunakan instrument untuk pengukuran, teknik pengumpulan data dapat menggunakan tes, kuesioner, dan triangulasi (gabungan). Analisis data bersifat kualitatif dan kuantitatif. serta hasil penelitian bisa untuk memahami makna dari dan membuat generalisasi (proses penalaran yang membentuk kesimpulan secara umum melalui suatu kejadian)<sup>31</sup>

Penelitian ini menggunakan metode kombinasi campuran untuk menggali potensi pada objek yang sama. Prosedur penelitian ini diawali dengan metode kuantitatif dengan menetapkan sampel responden yang

---

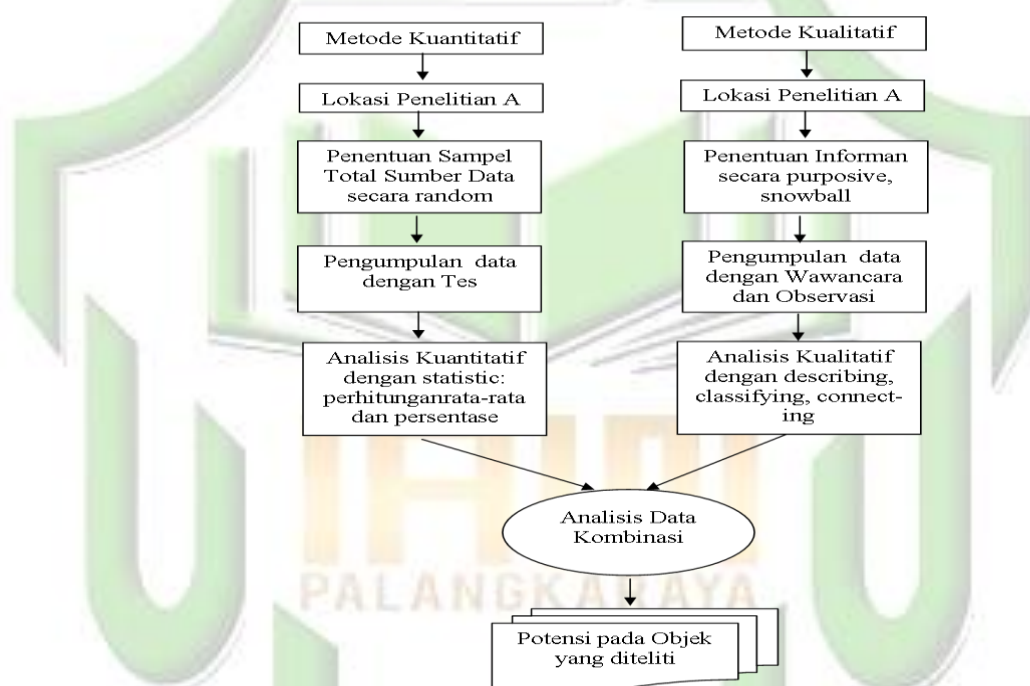
<sup>30</sup>observasi di tk perwanida

<sup>31</sup>Prof.Dr.Sugiyono, *Metodologi Penelitian dan pengembangan*, Bandung: Alfabeta, 2015, hlm. 20

akan di gunakan sebagai sumber data pengambilan sampel dilakukan secara acak dengan tingkat kesalahan tertentu bersamaan dengan hal tersebut, langkah awal penggunaan metode kualitatif adalah : menentukan informan sebagai sumber data secara purposive/pertimbangan tertentu dan snowball/dari kecil ke besar.

Gambar 3.1

Langkah-langkah Penggunaan Metode Kombinasi Model  
Concurrent untuk menggali potensi



Setelah pengambilan sampel acak (metode kuantitatif) dan informan dipilih (metode kualitatif), metode kuantitatif adalah mengumpulkan data dengan tes yang di berikan pada sampel yang telah ditetapkan, metode kualitatif mengumpulkan data dengan observasi dan wawancara pada informen yang terpilih, hasil tes dianalisis dengan statistik , hasil observasi dan wawancara dianalisis secara kualitatif. Data

hasil analisis kuantitatif dan analisis kualitatif dianalisis dengan teknik kombinasi.

Prinsip dasar analisis kombinasi adalah membandingkan antara data hasil analisis kuantitatif dan kualitatif. Melalui analisis perbandingan akan diketahui data yang sama, yang berbeda yang memperluas, yang memperdalam dan yang menggugurkan. Bila ada data yang meragukan peneliti melakukan penelitian untuk mengumpulkan data dengan observasi yang mendalam. Data hasil observasi adalah data yang paling akurat sehingga lebih di percaya<sup>32</sup> untuk lebih jelas

### **C. Data dan Sumber Data**

Setiap penelitian memerlukan data dan sumber data. Sumber data itu bisa diambil secara random dari populasi tertentu (metode kuantitatif) atau dipilih karena mereka dipandang memiliki informasi yang memadai tentang kehidupan setempat dan lingkungannya (metode kualitatif). Sampel merupakan sebagian dari subyek populasi yang akan diteliti. Menurut Suharsimi Arikunto : mengenai berapa banyaknya sampel yang diambil, maka peneliti perlu mempertimbangkan hal-hal berikut.

3. Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga dan dana.
4. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subjek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya data.

---

<sup>32</sup>Ibid, hlm, 68

5. Besar kecilnya resiko yang di tanggung oleh peneliti. Untuk penelitian yang risikonya besar, tentu saja jika sampel besar, hasilnya akan lebih baik.<sup>33</sup>

Berdasarkan pendapat di atas maka penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Menurut Surhasimi Arikunto Sampel bertujuan (*purposive sampling*) dilakukan dengan cara mengambil subyek bukan didasarkan atas strata, random, atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu<sup>34</sup>

Berdasarkan teknik sampel di atas maka dari dari populasi 140 anak yang dijadikan sampel total dan wawancara dengan 5 (lima) orang guru kelas A dan B, 1(satu) orang Kepala sekolah TK Perwanida

Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian dalam suatu wilayah. Menurut Suharsimi Arikunto Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi.<sup>35</sup>

Data merupakan sekumpulan informasi yang dibutuhkan dalam pelaksanaan suatu penelitian yang berasal dari berbagai sumber. Menurut Nasution; dalam penelitian kualitatif diusahakan mengumpulkan data deskriptif (dokumen pribadi, catatan lapangan, tindakan responden,

---

<sup>33</sup> Prof Dr Suharsimi Arikunto, *prosedur penelitian*, Jakarta : Pt Rineka Cepta, 2002, hlm. 112

<sup>34</sup> Ibid, hlm .117

<sup>35</sup> Ibid, hlm .108

35

dokumen dan lain-lain) yang banyak kemudian dituangkan dalam bentuk laporan dan uraian.<sup>36</sup>

Jenis data dalam penelitian ini dapat dibedakan menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder.

#### 1. Data Primer

Data primer adalah data utama yang diperoleh secara langsung dari lapangan, dengan populasi, peneliti mengambil data 140 (seratus empat puluh) anak yang dijadikan sampel total dan wawancara dengan 5 (lima) orang guru kelas A dan B, serta 1(satu) orang Kepala sekolah TK Perwanida. Peneliti melakukan wawancara berkaitan dengan kegiatan perencanaan pembelajaran, kegiatan belajar mengajar, dan kegiatan evaluasi pembelajaran, dalam menggunakan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran.

#### 2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data tambahan yang diperoleh dari berbagai dokumentasi pendukung seperti arsip tentang perencanaan program, pelaksanaan pembelajaran, dan laporan-laporan kegiatan, laporan hasil pembelajaran dan foto-foto dalam kegiatan pembelajaran dan alat permainan edukatif yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut Suharsimi Arikonto sumber data penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh.<sup>37</sup> Sumber data dalam penelitian ini

---

<sup>36</sup>Andi Prastowo, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian* Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016, hlm. 43.

dibedakan menjadi dua, yaitu manusia (human) dan dokumen. Sumber data manusia berfungsi sebagai informan kunci (*key informans*) dan data yang diperoleh melalui informan bersifat *soft data* (data lunak). Sedangkan sumber data yang berasal dari dokumen seperti gambar, foto, catatan, atau tulisan yang berkaitan dengan fokus penelitian, data yang diperoleh melalui dokumen bersifat *hard data* (data keras).<sup>38</sup>

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari guru kelas khususnya yang terkait langsung dengan penelitian ini. Beberapa informan sebagaimana kepala sekolah, guru pengampu kelas, dan perwakilan orang tua.

Masing-masing informan di atas memiliki peran pentingnya dalam kualitas pendidikan sekolah baik secara langsung maupun tidak langsung. Kepala sekolah misalnya dalam hal ini sebagai manajer yang bertanggung jawab atas seluruh fungsi manajemen sekolah di TK Perwanida Kota Muara Teweh. Guru-guru memiliki peran yang penting dalam teknis proses belajar mengajar sekolah dan yang bertanggung jawab pada berhasil apa tidaknya pembelajaran, selain guru media pembelajaran, juga salah satu hal yang sangat penting untuk tercapainya tujuan pembelajaran dan sebagai meningkatkan minat belajar pada anak

---

<sup>37</sup>Prof Dr Suharsimi Arikunto, *prosedur penelitian*, Jakarta : Pt Rineka Cepta, 2002, hlm. 107.

<sup>38</sup>S.Nasution, *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*, Bandung: Tarsito, 2003, hlm.55



#### D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *field research*, yaitu jenis pendekatan lapangan yang memungkinkan peneliti untuk langsung mengambil data di TK Perwanida Kota Muara Teweh dari pendekatan ini peneliti memperoleh informasi dari informennya langsung.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik tes dan wawancara, observasi dan dokumentasi, triangulasi. Tahapan pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik yang dipaparkan oleh Sugiyono. ada empat teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan gabungan/triangulasi.<sup>39</sup> Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

##### 1 Tes

Salah satu alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes, menurut Anastari bahwa, Tes adalah : pengukuran yang objektif dan setandar. Cronbach menambahkan bahwa tes adalah : prosedur yang sistematis guna mengobservasi, memberikan deskripsi sejumlah atau lebih ciri seseorang dengan bantuan sekala marid atau suatu sistem katagoris<sup>40</sup>

<sup>39</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Manajemen*, Yogyakarta: Alfabeta, 2013, hlm. 376

<sup>40</sup>Prof.Dr.Sugiyono, *Metodologi Penelitian dan pengembangan*, Bandung: Alfabeta, 2015, hlm. 208

Berdasarkan pendapat di atas maka tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes tipe objektif. Hasil akhir tes berupa skor dan data yang dikumpulkan melalui tes akan digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang pertama yaitu : jenis alat permainan edukatif (APE) apa yang ada di TK Perwanida, yang dapat meningkatkan minat belajar anak.

## 2 Wawancara

Salah satu alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini berupa wawancara. Menurut Burke johanson, larry cristensen menyatakan bahwa wawancara merupakan teknik pengumpulan data dimana pewawancara (peneliti melakukan pengumpulan data) dalam mengumpulkan data mengajukan suatu pertanyaan kepada yang diwawancarai<sup>41</sup>

Salah satu prosedur yang dilakukan dalam pemerolehan data dalam penelitian ini peneliti metode kombinasi yaitu menggunakan kuantitatif dan kualitatif , aktifitas wawancara. Karakteristik wawancara dalam penelitian kualitatif bersifat terbuka, disebut terbuka karena responden diberikan kebebasan menjawab pertanyaan dengan menggunakan kata-kata sendiri, termasuk mengungkapkan pendapat, serta sikap di dalam bentuk uraian. Pertanyaan-pertanyaan di dalam metode wawancara biasanya diajukan secara lisan walaupun didasarkan pada senarai/daftar

---

<sup>41</sup> Ibid .hlm 210



pertanyaan tertulis.<sup>42</sup> Sedangkan untuk metode penelitian kualitatif menggunakan wawancara terstruktur

Menurut Lexy J. Moleong; wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua belah pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan pertanyaan.<sup>43</sup>

Wawancara terbagi menjadi beberapa macam, yaitu:

- a. Wawancara terstruktur, yaitu teknik pengumpulan data dimana peneliti telah mengetahui dengan pasti informasi apa yang akan diperoleh dengan menyiapkan instrument penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya telah disediakan, pertanyaan ini diajukan pada kepala sekolah dalam mendukung penggunaan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran
- b. Wawancara semi terstruktur, yaitu wawancara yang dilaksanakan lebih bebas, bertujuan untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak terwawancara diminta pendapat dan ide-idenya. pertanyaan dilakukan pada guru – guru yang mengajar di tk perwanida dalam penggunaan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran, dalam menyampaikan materi pelajaran

---

<sup>42</sup>Asim Gunarman, *Pedoman Penelitian Pemakaian Bahasa*, Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2002 hlm. 27.

<sup>43</sup>Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2005, hlm.186

- c. Wawancara tak berstruktur, yaitu wawancara bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan data, pedoman wawancara yang berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.<sup>44</sup>

Penelitian ini peneliti menggunakan teknik wawancara terstruktur dan wawancara semi terstruktur. Wawancara terstruktur memberikan kemudahan bagi peneliti untuk menggali data karena telah terstruktur pada pedoman. Melalui wawancara semi terstruktur sejumlah pertanyaan yang dipersiapkan sebagai pedoman dasar dapat dikembangkan sesuai jawaban dari nara sumber, peneliti perlu mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang telah dikemukakan informan. Penelitian ini menggunakan tipe *purposive informan* dimana pemilihan informan didasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu hal ini sejalan dengan Moleong bahwa dalam penelitian kualitatif tidak ada sampel acak tetapi yang ada sampel bertujuan *purposive sample*<sup>45</sup>.

Dengan melakukan wawancara ini peneliti ingin mendapat informasi mengetahui jenis-jenis Alat Permainan Edukatif yang ada di TK Perwanida yang dapat meningkatkan minat belajar anak, dan bagaimana cara menggunakan Alat Permainan Edukatif sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak

---

<sup>44</sup> Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003, hlm. 74

<sup>45</sup> Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006,

Peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah untuk penggalan data

- a. Menanyakan potensi keberadaan TK Perwanida di Barito Utara
- b. Menanyakan permasalahan yang terjadi di TK Perwanida di Barito Utara
- c. Menanyakan apakah proses pembelajaran di TK Perwanida menggunakan APE
- d. Menanyakan jenis-jenis APE yang ada di TK Perwanida yang dapat meningkatkan minat belajar
- e. Bagaimana implementasi APE dalam meningkatkan minat belajar di TK Perwanida
- f. Bagaimana pengaruh APE terhadap faktor dorongan dalam, yang mempengaruhi minat belajar pada anak di TK Perwanida
- g. Bagaimana pengaruh APE terhadap faktor motivasi sosial, yang mempengaruhi minat belajar pada anak di TK Perwanida
- h. Bagaimana pengaruh APE terhadap faktor emosional yang mempengaruhi minat belajar pada anak di TK Perwanida

### 3. Observasi

Peneliti dalam kegiatan observasi melakukan tiga hal yaitu:

- a. mengamati dan mencatat Alat Permainan Edukatif (APE) yang ada di sekolah TK Perwanida sebagai media pembelajaran

- b. mengamati bagaimana guru menentukan Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai media pembelajaran
- c. mengamati guru dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif dalam proses pembelajaran.
- d. mengamati faktor dorongan dalam, yang mempengaruhi minat belajar pada anak di TK Perwanida
- e. mengamati faktor motivasi sosial, yang mempengaruhi minat belajar pada anak di TK Perwanida
- f. mengamati faktor emosional yang mempengaruhi minat belajar pada anak di TK Perwanida

#### 4. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Menurut Spradlley dalam Sugiono: objek penelitian dalam penelitian kualitatif dinamakan situasi sosial, terdiri atas tiga komponen yaitu: *place* (tempat), *actor* (pelaku) dan *activities* (aktivitas).<sup>46</sup>

- a. *Place* atau tempat dimana interaksi dalam situasi sosial sedang berlangsung. Dalam rencana penelitian ini tempat penelitian dan tempat berinteraksi antara penulis dan *key informan* dan responden adalah di Tk Perwanida kota Muara Teweh.

---

<sup>46</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* Bandung: Alfabeta, 2013, hlm.314

- b. *Actor* adalah pelaku atau orang-orang yang sedang memainkan peran tertentu, dalam penelitian ini yaitu kepala TK Perwanida, guru, dan perwakilan orang tua
- c. *Activity* atau kegiatan yang dilakukan oleh actor-actor yang terlibat dalam proses pembelajaran di TK Perwanida Kota Muara Teweh seperti kepala sekolah, guru dan orang tua siswa. Aktivitas yang diteliti adalah melalui Alat Permainan Edukatif (APE) yang ada di sekolah yang meningkatkan minat belajar anak Taman Kanak-Kanak, implementasi Alat Permainan Edukatif yang mempengaruhi minat belajar, faktor minat belajar anak seperti faktor dorongan dalam, faktor motivasi social, faktor emosional

Sejalan dengan poin-poin yang telah diuraikan pada pembahasan diatas Sanafiah Faisal dalam Sugiyanto memberikan pengklasifikasikan beberapa jenis observasi yang lebih komplit yaitu, observasi berpartisipasi (*participant observation*), observasi secara terang-terangan dan tersamar (*overt observation* dan *covert observation*) dan observasi tak berstruktur (*unstructured observation*)<sup>47</sup>. Untuk lebih jelasnya berikut penjelasan menyeluruh terkait dengan konsep tersebut.

- a. *Observasi Partisipatif*: yaitu peneliti terlibat langsung dalam kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang

---

<sup>47</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Manajemen*, Yogyakarta:Alfabeta, 2013, hlm. 377

digunakan sebagai sumber data. Dengan observasi partisipan ini maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak.

- b. *Observasi Terus Terang dan Tersamar* : peneliti dalam mengumpulkan data menyatakan terus terang kepada sumber data, bahwa ia sedang melakukan penelitian dan mereka mengetahui sejak awal sampai akhir aktivitas peneliti, tapi dalam suatu saat peneliti tidak terus terang atau tersamar dalam observasi.
- c. *Observasi tak Berstruktur* : yaitu observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi. Hal ini dilakukan karena peneliti tidak tahu secara pasti tentang apa yang akan diamati, dalam pengamatan peneliti tidak menggunakan instrument yang baku tetapi hanya beberapa rambu-rambu pengamatan.<sup>48</sup>

Ketiga macam observasi yang telah diuraikan secara detail di atas, peneliti memiliki menggunakan observasi terus terang atau tersamar dan observasi terstruktur, dengan alasan, bahwa jenis observasi semacam ini akan mempermudah penulis dalam melakukan pengamatan pada beberapa kegiatan yang sesuai dengan

---

<sup>48</sup>Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2014, hlm. 67



konteks penelitian ini. Fokus observasi yang dilakukan oleh peneliti antara lain:

- a) Mengobservasi kondisi sarana dan prasarana di Tk Perwanida
- b) Melakukan pengamatan tentang proses pembelajaran dalam menggunakan jenis Alat Permainan Edukatif yang dapat meningkatkan minat belajar anak.
- c) Mengetahui kegiatan menggunakan Alat Permainan Edukatif yang dapat meningkatkan minat belajar anak.
- d) faktor apa yang dominan minat belajar anak seperti faktor dorongan dalam, faktor motivasi social, faktor emosional

## 5. Dokumentasi

Selain dua tahapan yang dilakukan dalam pemerolehan data dalam penelitian ini tahapan yang lain yang dilakukan adalah dokumentasi menurut Soerjono Soekanto adalah suatu metode pengumpulan data dan pencatatan terhadap berkas-berkas atau dokumen-dokumen yang ada hubungannya dengan materi yang dibahas.<sup>49</sup> Menurut Suharsimi Arikunto dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Dalam melaksanakan metode dokumentasi peneliti meneliti benda-benda tertulis.<sup>50</sup> Teknik dokumentasi dipergunakan untuk data tentang :

- a. Gambaran umum lokasi penelitian
- b. Dokumen PROTA, PROSES dan RPP

<sup>49</sup>Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, Jakarta: UI Perss, 1986, hlm. 66

<sup>50</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*, Jogjakarta: Rineka Cipta, 1991, hlm. 131

- c. Foto media pembelajaran
- d. Foto sarana prasarana Sekolah
- e. Foto wawancara

#### 6. Teknik Triangulasi

Teknik Triangulasi adalah sebuah teknik dimana peneliti menyandingkan atau menggabungkan antara data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dengan *key informan*, para *purposive responden*, dan dokumentasi dengan tujuan untuk lebih meningkatkan pemahaman peneliti terhadap apa yang telah ditemukan.

Dalam penelitian ini triangulasi dilaksanakan pada 2 (dua) proses:

1. Triangulasi Sumber berarti untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik pengambilan data yang sama.
2. Triangulasi Teknik/ metode berarti peneliti menggunakan teknik/metode pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama.

Selain itu juga teknik triangulasi bermanfaat untuk menjadikan data yang diperoleh lebih konsisten, tuntas dan pasti. Teknik ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sugiyono.

Menurut Sugiyono yang dikutip oleh Andi Prastowo menerangkan bahwa teknik ini merupakan teknik pengumpulan atau gabungan. Teknik triangulasi merupakan suatu teknik pengumpulan



data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang ada.<sup>51</sup>

Teknik triangulasi untuk menjadikan data yang kita peroleh lebih konsisten, tuntas dan pasti. Teknik pengumpulan data dengan metode kuantitatif dapat dilakukan dengan

1. Pengumpulan data dengan tes
2. Wawancara terstruktur
3. Observasi/pengamatan terstruktur
4. Dengan kuisioner

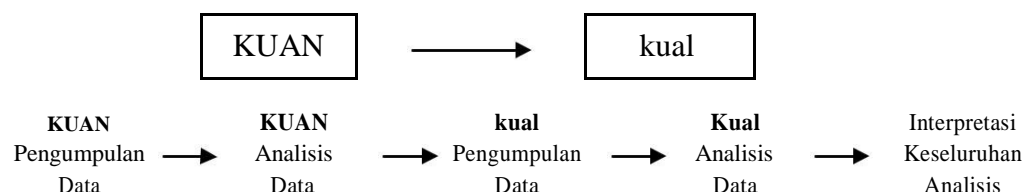
#### **E. Analisis Data**

Tindak lanjut dari pengumpulan data adalah menganalisis data, untuk menganalisis dua jenis data kuantitatif dan kualitatif maka digunakan analisis sesuai dengan metode penelitian yang digunakan yakni, menggunakan dua metode penelitian dengan desain penelitian *sequential exploratory*. Maka, analisis data kuantitatif dijadikan sebagai metode utama sedangkan analisis data kualitatif menjelaskan lebih dalam tentang data kuantitatif. Secara rinci dapat ditunjukkan pada gambar dibawah ini.

---

<sup>51</sup>Andi Prastowo, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Prespektif Rancangan Penelitian*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016, hlm. 231.

Gambar 3.2. Proses penelitian dalam model urutan pembuktian  
(*Sequential Explonatory*)



Gambar penelitian di atas dinamakan model *sequential explanatory*.

Model penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dan menganalisis data kuantitatif pada tahap pertama, kemudian melakukan pengumpulan data dan menganalisis data kualitatif pada tahap kedua, selanjutnya menganalisis data secara keseluruhan untuk kemudian diambil kesimpulan dari analisis data tersebut.<sup>52</sup>

Analisis data kuantitatif pada penelitian ini digunakan untuk menghitung skor dan persentase yang terdapat pada lembar tes. Sedangkan analisis data kualitatif digunakan untuk membuktikan, memperdalam, memperluas dan melengkapi gambaran yang diperoleh dari analisis data kuantitatif yaitu dengan menguraikan kata-kata dalam kalimat secara sistematis.

Cara yang dilaksanakan untuk menganalisis data kuantitatif adalah untuk mengetahui jenis alat permainan edukatif (APE) yang ada di TK Perwanida yang dapat meningkatkan minat belajar anak, maka cara yang digunakan untuk menganalisis data hasil tes menggunakan rumus dibawah ini.

<sup>52</sup>Prof.Dr.Sugiyono, *Metodologi Penelitian dan pengembangan*, Bandung: Alfabeta, 2015, hlm. 24

$$\% = \frac{f}{F} \times 100\%$$

Keterangan:

% = Hasil persentase yang diperoleh

F= Jumlah siswa yang mampu

F= Jumlah seluruh siswa<sup>53</sup>

Langkah-langkah yang dilaksanakan untuk menganalisis data kualitatif yaitu sebagai berikut:

#### 1. Pengumpulan data

Pengumpulan data ini melalui teknik wawancara untuk mengumpulkan informasi dengan cara tanya jawab antara peneliti dengan informan yakni, 5 orang guru kelas A dan B, 1 orang kepala sekolah TK Perwanida dan 2 orang wali murid mengenai implementasi alat permainan edukatif (APE) dalam meningkatkan minat belajar anak dan faktor yang mempengaruhi implementasi alat permainan edukatif (APE) dalam minat belajar anak

#### 2. Pemilihan data

Pemilihan data dalam penelitian ini dengan cara menentukan sejumlah data dari hasil wawancara yang sesuai dengan fokus penelitian yaitu tentang implementasi alat permainan edukatif (APE) dalam meningkatkan minat belajar pada anak dan faktor yang

---

<sup>53</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*, Jogjakarta: Rineka Cipta, 1991, hlm. 245

mempengaruhi implementasi alat permainan edukatif (APE) dalam meningkatkan minat belajar pada anak.

### 3. Pengkategorian

Pengkategorian data dalam penelitian ini memiliki tiga kategori yakni kurang memahami, cukup memahami, sangat memahami.

### 4. Pembandingan

Pembandingan data dalam penelitian ini dengan cara membandingkan hasil pengamatan dengan konseptori yang menjadi acuan pada media pembelajaran yaitu alat permainan edukatif (APE)

### 5. Penyatuan

Penyatuan data dalam penelitian ini dengan cara menyatukan data kuantitatif yang dilaksanakan melalui tes kemudian dijelaskan dengan melakukan analisis kualitatif yang dilaksanakan melalui observasi wawancara dan dokumentasi, triangulasi mengenai bukti yang terjadi di lapangan dan dihubungkan dengan teori atau konsep.

### 6. Penafsiran data

Penafsiran data hasil analisis digunakan dengan mengadaptasi standar rata-rata menggunakan alat permainan edukatif (APE) yang bertujuan untuk menarik kesimpulan penelitian yang telah dilaksanakan peneliti.

## F. Pemeriksaan Keabsahan Data

Keabsahan data penelitian adalah kegiatan penting bagi peneliti dalam upaya jaminan dan meyakinkan pihak lain bahwa temuan penelitian tersebut benar-benar valid. Menetapkan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan. Menurut Moleong ada beberapa kriteria yang dapat dilihat pada teknik keabsahan data penelitian kualitatif:<sup>54</sup>

1. Derajat Kepercayaan (*credibility*). Kriteria derajat kepercayaan dikoreksi dengan beberapa teknik pemeriksaan yaitu :

- a. Perpanjangan Penelitian

Perpanjangan pengamatan berarti peneliti memastikan kembali apakah data yang diperoleh setelah dicek di lapangan benar atau tidak, berubah atau tidak, apabila data sudah benar berarti kredibel, maka waktu perpanjangan pengamatan dapat diakhiri.

- b. Triangulasi.

Triangulasi dapat dilakukan dengan jalan : (1) menyajikan berbagai macam variasi pertanyaan; (2) mengecek dengan berbagai sumber data; (3) memanfaatkan berbagai metode agar pengecekan kepercayaan data dapat dilakukan

2. Keteralihan (*transferability*)

---

<sup>54</sup>Lexy Moleong, Metode Penelitian Kualitatif, Bandung PT Remaja Rosdakarya, 2005, hlm.324

Agar dapat difahami dan diterapkan oleh orang lain, maka hasil penelitian harus terinci, jelas, sistematis dan dapat dipercaya. Apabila pembaca telah memperoleh gambaran yang jelas, maka suatu penelitian dapat dinyatakan telah memenuhi standar *transferability*

### 3. Kebergantungan (*dependability*)

Dalam penelitian kualitatif *dependability* disebut reabilitas. Disebut realibel apabila orang lain dapat mengulangi/merepleksi proses penelitian tersebut. Dalam penelitian kualitatif, uji *dependability* dilakukan dengan mengoreksi keseluruhan proses penelitian.

### 4. Konfirmasi/kepastian (*confirmability*)

Dalam penelitian kualitatif uji *confirmability* hampir sama dengan uji *dependability*, sehingga pengujian dapat dilakukan secara bersamaan. Menguji *confirmability* berarti menguji hasil penelitian dikaitkan dengan proses penelitian. Apabila hasil penelitian merupakan fungsi dari proses penelitian yang dilakukan, maka penelitian tersebut telah memenuhi standar *confirmability*. Dalam penelitian jangan sampai proses tidak ada tetapi hasilnya ada.<sup>55</sup>

Teknik pemeriksaan data dalam penelitian ini menggunakan uji kredibilitas dengan model triangulasi. Peneliti mempelajari kembali data yang diperoleh dengan wawancara, kemudian diperiksa kembali dengan observasi dan dokumentasi, setelah dilakukan uji

---

<sup>55</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, hlm. 131

kredibilitas data, peneliti mendapatkan data yang sesuai dan serasi antara hasil wawancara observasi maupun dokumentasi.

### G. Konsep Dan Pengukuran

TK Perwanida merupakan sekolah yang membimbing dan mendidik anak-anak usia dini, sekolah ini dalam proses belajar mengajar menggunakan metode sederhana, monoton dan menggunakan tiga jenis alat permainan edukatif yaitu : pazzel, balok bersusun dan platisin. Peneliti dalam penelitian tesis ini untuk mengukur Jenis alat permainan edukatif (APE) apa yang ada di TK Perwanida, yang dapat meningkatkan minat belajar anak dapat dilihat pada indikator dibawah ini:

#### A. Aspek Perhatian Kegiatan Menyusun Balok

Tabel 3.1<sup>56</sup>

No.	Kriteria	Deskripsi
1	B	Jika anak sudah dapat menunjukkan perhatiannya pada kegiatan menyusun balok dengan sangat baik
2	C	Jika anak sudah cukup baik namun belum terlalu sempurna kadang-kadang masih harus diingatkan guru
3	K	Jika anak dalam menunjukkan perhatiannya pada kegiatan menyusun balok masih selalu diingatkan oleh guru,

#### B. Aspek Perasaan Senang Anak pada Kegiatan Menyusun Balok

Tabel 3.2<sup>57</sup>

<sup>56</sup>Prof Dr. Sugiyono Metode Penelitian Dan Pengembangan, Bandung: Alfabeta, 2015, cet 1 hlm. 165



No.	Kriteria	Deskripsi
1	B	Jika anak sudah dapat menunjukkan ekspresi senangnya pada kegiatan menyusun balok dengan sangat baik
2	C	Jika anak sudah cukup baik dalam menunjukkan perasaan senangnya pada kegiatan menyusun balok namun belum terlalu sempurna kadang-kadang masih harus diingatkan guru.
3	K	Jika perasaan senang anak kepada kegiatan menyusun balok sama sekali tidak ada.

### C. Aspek Motivasi Anak dalam Menyelesaikan Tugas Menyusun Balok

Tabel 3.3<sup>58</sup>

No.	Kriteria	Deskripsi
1	B	Jika anak sudah dapat menunjukkan motivasi dalam menyelesaikan tugas menyusun balok dengan sangat baik
2	C	Jika anak sudah cukup baik namun belum terlalu sempurna kadang-kadang masih harus diingatkan/dibimbing guru
3	K	Jika motivasi anak dalam kegiatan menyusun

<sup>57</sup> *Ibid*, hlm. 165

<sup>58</sup> *Ibid*, hlm. 165



	balok masih selalu diingatkan/dibimbing oleh guru,.
--	---

#### E. Aspek Perhatian Anak pada Kegiatan Memasang Puzzle

Tabel 3.4<sup>59</sup>

No.	Kriteria	Deskripsi
1	B	Jika anak sudah dapat menunjukkan perhatiannya pada kegiatan memasang puzzle dengan sangat baik .
2	C	Jika anak sudah cukup baik namun belum terlalu sempurna kadang-kadang masih harus diingatkan guru.
3	K	Jika anak dalam menunjukkan perhatiannya pada kegiatan memasang puzzle masih selalu diingatkan oleh guru,

<sup>59</sup>*Ibid*, hlm. 165

## F. Aspek Perasaan Senang Anak pada Kegiatan Memasang Puzzle

Tabel 3.5<sup>60</sup>

No.	Kriteria	Deskripsi
1	B	Jika anak sudah dapat menunjukkan ekspresi senangnya pada kegiatan memasang puzzle dengan sangat baik.
2	C	Jika anak sudah cukup baik dalam menunjukkan perasaan senangnya pada kegiatan memasang puzzle namun belum terlalu sempurna kadang-kadang masih harus diingatkan guru.
3	K	Jika perasaan senang anak pada kegiatan memasang puzzle sama sekali tidak ada

## G. Aspek Motivasi Anak dalam Menyelesaikan Tugas Memasang Puzzle.

Tabel 3.6<sup>61</sup>

No.	Kriteria	Deskripsi
1	B	Jika anak sudah dapat menunjukkan motivasi dalam menyelesaikan tugas memasang puzzle

<sup>60</sup> *Ibid*, hlm. 165<sup>61</sup> *Ibid*, hlm. 165

		dengan sangat baik yang
<b>2</b>	<b>C</b>	Jika anak sudah cukup baik namun belum terlalu sempurna kadang-kadang masih harus diingatkan/dibimbing guru.
<b>3</b>	<b>K</b>	Jika motivasi anak dalam kegiatan memasang puzzle masih selalu diingatkan/

#### H. Aspek Perhatian Anak pada Kegiatan Membentuk Platisin

Tabel 3.7<sup>62</sup>

<b>No.</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Deskripsi</b>
<b>1</b>	<b>B</b>	Jika anak sudah dapat menunjukkan perhatiannya pada kegiatan membentuk platisin dengan sangat baik
<b>2</b>	<b>C</b>	Jika anak sudah cukup baik namun belum terlalu sempurna kadang-kadang masih harus diingatkan guru
<b>3</b>	<b>K</b>	Jika anak dalam menunjukkan perhatiannya pada kegiatan membentuk platisin masih selalu diingatkan oleh guru,

#### I. Aspek Perasaan Senang Anak pada Kegiatan Membentuk Platisin

Tabel 3.8<sup>63</sup>

<sup>62</sup> *Ibid*, hlm. 165

No.	Kriteria	Deskripsi
1	B	Jika anak sudah dapat menunjukk anekspresi senangnya pada kegiatan membentuk platisin dengan sangat baik
2	C	Jika anak sudah cukup baik dalam menunjukkan perasaan senangnya pada kegiatan membentuk platisin namun belum terlalu sempurna kadang-kadangmasih harus diingatkan guru.
3	K	Jika perasaan senang anak pada kegiatan membentuk platisin samasekali tidakada,

J. Aspek Motivasi Anak dalam Menyelesaikan Tugas Membentuk Platisin.

Tabel 3.9<sup>64</sup>

No.	Kriteria	Deskripsi
1	B	Jika anak sudah dapat menunjukkan motivasi dalam menyelesaikan tugas membentuk platisin dengan sangat baik
2	C	Jika anak sudah cukup baik namun belum terlalu sempurna kadang-kadang masih harus diingatkan/dibimbing guru

<sup>63</sup> *Ibid*, hlm. 165

<sup>64</sup> *Ibid*, hlm. 165

3	K	Jika motivasi anak dalam kegiatan membentuk platisin masih selalu diingatkan/dibimbing oleh guru,
---	---	---

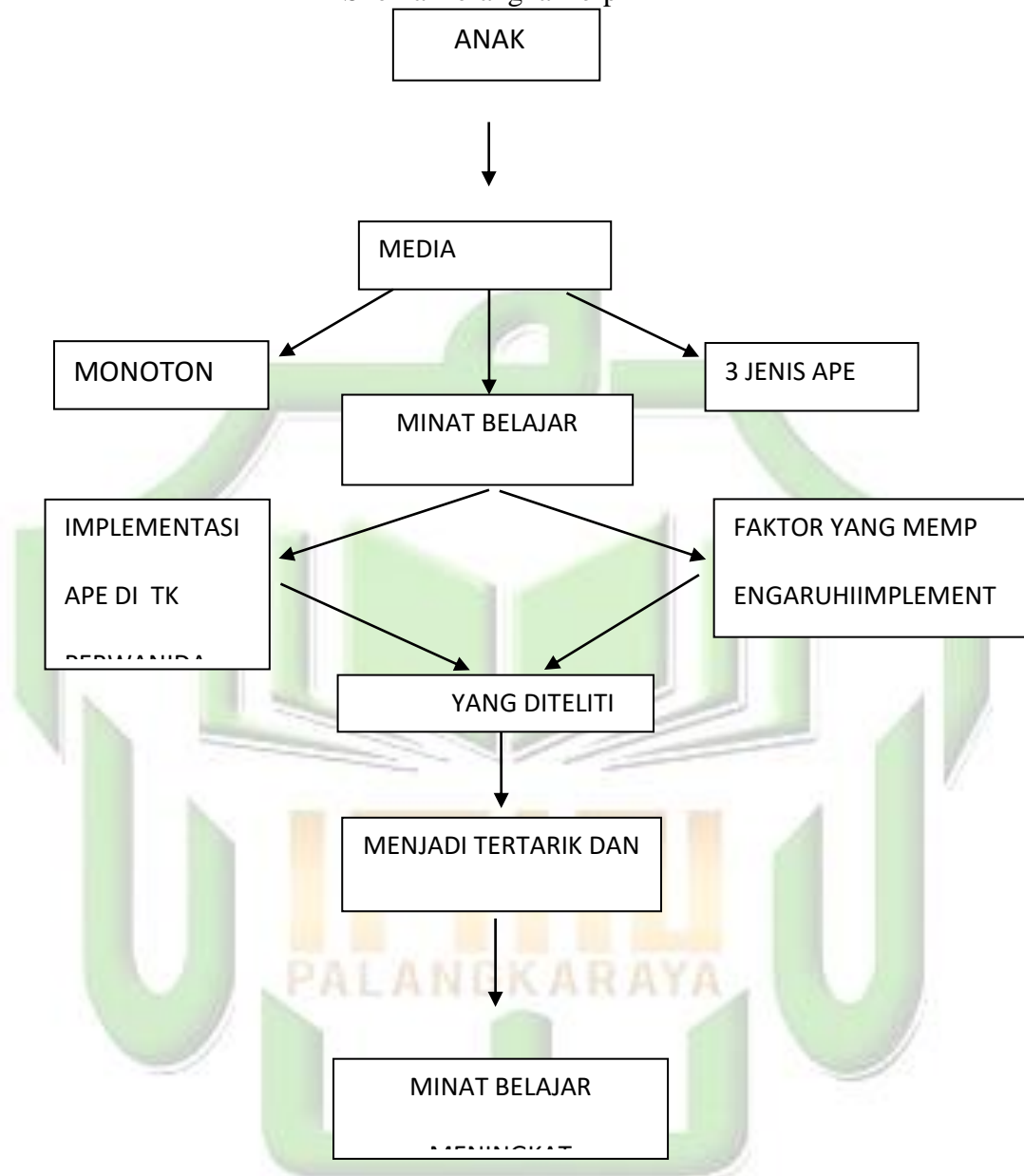
#### H. Kerangka Pikir

Penelitian ini merupakan pengamatan bagaimana minat belajar anak dengan implementasi alat permainan edukatif (APE) di TK Perwanida dan 63actor yang mempengaruhi implmentasi alat permainan edukatif (APE) yang ada di TK Perwanida

Salah satu cara meningkatkan minat belajar anak yaitu menambah implementasi alat permainan edukatif di tk perwanida permainan edukatif (APE), dan menemukan cara untuk mengatasi faktor yang mempengaruhi implementasi alat permainan edukatif terhadap minat belajar

Gambar 3.3

Skema Kerangka Berpikir



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

Masa usia dini pada anak adalah masa emas perkembangan. yang apa bila pada masa tersebut, anak diberikan stimulasi yang tepat akan menjadi modal penting bagi perkembangan anak dikemudian hari, olehkarena itu perlu diberikan pendidikan sejak usia dini sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas sumberdaya manusia.

Sebagai upaya untuk membantu masyarakat dan pemerintah dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. dan mempersiapkan anak-anak usia dini, untuk dapat mengenal pendidikan sebelum masuk ke pendidikan sekolah dasar. Maka didirikan TK Perwanida yang merupakan salah satu wadah dalam rangka membantu masyarakat dan pemerintah dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. dan mempersiapkan anak-anak usia dini, untuk dapat mengenal pendidikan sebelum masuk ke pendidikan sekolah dasar dibawah naungan Kementerian Agama Kabupaten Barito Utara<sup>65</sup> :

#### **A. Gambaran Umum Tentang Lokasi Penelitaian**

##### **1. Profil TK Perwanida Kabupaten Barito Utara**

###### **DATA UMUM**

- |                        |                                  |
|------------------------|----------------------------------|
| 01. Nama Sekolah       | : Raudhatul Athfal/ TK perwanida |
| 02. nomor kode sekolah | : C/Kd.15.05/MTs/004/2005.       |

---

<sup>65</sup>wawancara dengan Raudatu Zanah, di Muara Teweh. 13 April 2018

03. Alamat :

Jalan : Merpati RT. 13 No. 15 Muara Teweh

Telp/HP : 081349771145

Kelurahan : Melayu

Kecamatan : Teweh Tengah

Kabupaten : Barito Utara

Propinsi : Kalimantan Tengah

Gambar 1.1

Lokasi TK Perwanida



04. Nomor Statistik Madrasah : 101262050001

05. Tanggal Berdiri : 01 juni 1992

06. Ijin Operasional Pendirian : SK no : WP/5-d/PP.5/1235/1992

07. No izin Operasional : Mp.5/4/PP.00/102/1999

08. Nama Kepala RA : Raudatul Zanah, S. Pd.I

09. No. Telp/HP : 081349771145

10. Nama Badan Pengasuh : Yayasan Istiqamah Muara Teweh

11. Nama Ketua Badan Pengasuh : Dra. Hj. Sitti Yusni Dasri



- 12. Klasifikasi Gedung : Permanen
- 13. Status Tanah dan Bangunan : Pinjam Pakai
- 14. Fasilitas Listrik : PLN
- 15. Fasilitas Air : PDAM

## 2. Visi Misi TK Perwanida:

Visi :

Menyiapkan generasi yang beriman, berilmu dan berakhlakul karimah.

Misi.:

- a. Menanamkan Keimanan dan Ketaqwaan Kepada Allah sejak dini
- b. Memberikan Ilmu Pengetahuan yang sesuai dengan anak usia dini
- c. Menanamkan Perilaku yang baik sesuai ajaran Islam

Tujuan TK Perwanida yaitu Terciptanya generasi yang beriman dan berilmu pengetahuan serta mempunyai akhlak yang mulia.<sup>66</sup>

## 3. Keadaan Siswa, Guru dan Karyawan TK Perwanida

Siswa/siswiistilah bagipeserta didikpada jenjang pendidikan menengah pertama dan menengah atas. Siswa adalah komponen masukan dalam sistem pendidikan, yang selanjutnya diproses dalam proses pendidikan, sehingga menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Sebagai suatu komponen pendidikan, siswa dapat ditinjau dari berbagai pendekatan, antara lain: pendekatan sosial, pendekatan psikologis, dan pendekatan edukatif/pedagogis. Adapun jumlah siswa TK Perwanida Kabupaten Barito Utara dalam tahun ajaran 2018/2019

<sup>66</sup>Buku laporan bulan maret 2018 TK Perwanida Barito Utara, hlm.2.

adalah 140 orang yaitu 64 orang anak laki-laki, dan 76 orang anak perempuan. Mereka terbagi lima kelas dan dua kelompok belajar yaitu kelompok A dan kelompok B, lebih jelasnya siswa yang ada di TK Perwana di paparkan dengan tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1  
Keadaan Siswa<sup>67</sup>

NO	KELAS	SISWA BULAN LALU			MUTASI						SISWA BULAN INI		
		LK	PR	JLH	MASUK			KELUAR			LK	PR	JLH
					LK	PR	JLH	LK	PR	JLH			
1	A1	12	13	25							12	13	25
2	A2	14	11	25							14	11	25
3	A3	12	12	24				1			11	12	23
4	B1	14	19	33		1					14	20	34
5	B2	13	20	33							13	20	33
JUMLAH		65	75	140							64	76	140

Guru adalah pendidik dan pengajar pada [pendidikan](#) anak usia dini jalur [sekolah](#) atau pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah, Sehingga seorang guru harus memiliki kualifikasi formal. Dalam

<sup>67</sup> *Ibid*, hlm.2.

definisi yang lebih luas, walaupun setiap orang yang mengajarkan suatu hal yang baru dapat juga dianggap seorang guru.

Karyawan TK Perwanida adalah anggota masyarakat yang mengabdikan diri dan diangkat untuk menunjang penyelenggaraan pendidikan., dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan. Adapun keadaan guru dan karyawan di TK Perwanida Kabupaten Barito Utara sebagai tabel 4.2 berikut :

Tabel 4.2  
Guru dan Karyawan<sup>68</sup>

NO	Nama/ nip	Pendidikan terakhir	Tempat dan tanggal lahir	Mengajar kelas	Ket
1.	Raudatu Zanah, S.Pd.I 19740225 200501 2 004	S1/PAI	Muara lahei, 25 Februari 1974	A&B	PNS
2.	Hj. Mariati, S.Pd.I 19620209 198203 2 002	S1/PAUD	Muara Teweh, 9 Febuari 1966	A 3	PNS
3.	Rusmini, S.Pd.I 19800714 200501 2 005	S1/PAI	Amuntai, 14 Juli 1980	A1	PNS
4.	Restu Djairinah, S.Pd.I 19700901 200312 2 003	S1/PAI	Muara Teweh, 1 September 1970	B2	PNS
5.	Muhibatul .M, S.Pd.I 19690328 200501 2 006	S1/PAI	Muara Teweh, 20 Maret 1969	B1	PNS
6.	Siti Hasanah,S.Pd.I	S1/PAUD	Muara Teweh,	A2	PNS

<sup>68</sup> *Ibid*, hlm.4.

	19690403 200501 2 011		3 April 1969		
7.	Rahmahwati, S.Pd. AUD	S1/PAUD	Muara Teweh, 21 September 1985	B1	Honor/ GTT
8.	Hj. Sarinah, S.Pd	S1/PAUD	Muara Teweh, 14 Maret 1976	A3	Honor/ GTT
9.	Maergaret Hertaty, A.Ma	DII/GURU KELAS	Muara Teweh, 3 Januari 1982	A1	Honor/ GTT
10.	Llistari Jumiarti	SLTA	Sikan, 11 Januari 1985	A2	Honor/ GTT
11.	Ita Maya Sari,S.Pd.I	S1/PAI	Muara Teweh, 18 September 1984	B2	Honor/ GTT

Hasil observasi dan wawancara peneliti yang diperoleh dari informen untuk sarana prasarana maupun alat penunjang pembelajaran yang ada di TK Perwanida di tuliskan dalam bentuk tabel 4.3 sebagai berikut:

**Tabel 4.3**  
Data sarana Sekolah<sup>69</sup>

NO	Nama barang	Jlh	Keadaan barang		
			Baik	Rusak ringan	Rusak berat
1.	Ruang Guru	1	1	-	-
2.	Ruang Belajar	5	5	-	-

<sup>69</sup>*Ibid*, hlm.3.

3.	Meja Guru	5	5	-	-
4.	Kursi Guru	10	10	-	-
5.	Meja Siswa	102	97	5	-
6.	Kursi Siswa	78	76	2	-
7.	Lemari Guru	1	1	-	-
8.	Lemari Kelas /Loker	4	4	-	-
9.	Papan Tulis	4	4	-	-
10.	Ayunan	1	1	-	-
11.	Globe Besi	1	1	-	-
12.	Junggitan	1	1	-	-
13.	Prosotan	1	1	-	-
14.	Panjatan	1	1	-	-
15.	Laptop	2	2	-	-
16.	Printer	1	1	-	-
17.	Toilet	2	2	-	-

TK Perwanida terdapat juga prasarana instalasi, yaitu: air diperoleh dari saluran PDAM penerangan juga dari tenaga listrik, dimana 2 prasaran tersebut merupakan sarana terpenting dalam sekolahan untuk menunjang kebutuhan siswa, guru dan karyawan. untuk jelasnya dapat dilihat di tabel 4.4 berikut:

**Tabel 4.4**  
Data Prasarana Instalasi<sup>70</sup>

No	Jenis Prasarana Instalasi	Ketersediaan	Pemeliharaan
1	Listrik/penerangan lain	Ada	Ada
2	PDAM	Ada	Ada

Dari hasil observasi dan wawancara peneliti yang diperoleh dari informan untuk inventaris penunjang pembelajaran yang ada di TK Perwanida di tuliskan sebagai mana tabel 4.5 berikut:

**Tabel 4.5**  
Data Inventaris<sup>71</sup>

NO	Jenis Peralatan	Ketersediaan	Jumlah Unit
1	Jam dinding	Ada	6 Unit
2	Tape	Ada	1 Unit
3	APE	Ada	7 Unit
4	Gambar-gambar Dan karya anak	Ada	12 Unit
5	Karpet	Ada	8 Unit
6	Meja anak	Ada	50 Unit
7	Kursi	Ada	50 Unit
8	Loker buku	Ada	5 Unit
9	Meja guru	Ada	10 Unit
10	Papan tulis	Ada	5 Unit
11	Papan hasil karya anak	Ada	5 Unit
12	Kipas angin	Ada	5 Unit
13	Papan flannel	Ada	5 Unit
14	Penghapus	Ada	5 Unit
15	Boardmarker	Ada	10 Unit
16	Penggaris	Ada	5 Unit
17	Gunting	Ada	5 Unit
18	Cutter	Ada	5 Unit
19	Tipe- x	Ada	5 Unit
20	Stapples	Ada	10 Unit
21	Papan sterofom	Ada	5 Unit
22	Laptop / Netbook	Ada	2 Unit

<sup>70</sup>*Ibid*, hlm.2.

<sup>71</sup>*Ibid*, hlm.3.

23	Televisi	Ada	1 Unit
24	Almari etalase	Ada	2 Unit
25	Drumband	Ada	1 Set
26	Angklung	Ada	1 Set
27	Rebana	Ada	1 Set
28	Rak sepatu sandal	Ada	5 Unit
29	Printer	Ada	1 Unit
30	Lemari Piala	Ada	1 Unit

TK Perwanida merupakan salah satu lembaga pendidikan yang membimbing dan membina anak usia dini, untuk lebih siap melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi lagi, untuk itu perlu media pendukung dalam penyampaian materi, guru-guru menggunakan media pendamping untuk menambah wawasan pengetahuan siswa, penulis menyampaikan data buku, media dan sumber belajar yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dengan informan di sajikan dalam bentuk tabel 4.6 berikut

**Tabel 4.6**  
Data Buku, Media, dan sumber Belajar Pendidikan<sup>72</sup>

No	Jenis Buku dan Sumber Bacaan Lain	Jumlah
1	Buku Cerita untuk Kanak-kanak	50
2	Buku Cerita Prasekolah	20
3	Buku Sumber Guru	50
4	Poster Beragam Gambar Sesuai Tema	36

TK Perwanida dalam proses pembelajaran anak usia dini, selain menggunakan buku, media dan sumber belajar juga menggunakan alat peraga sebagai salah satu memperjelas materi yang disampaikan pada

<sup>72</sup>wawancara dengan Maergaret Hertaty. di Muara Teweh. 13 April 2018



siswadata yang diperoleh dari observasi dan wawancara dengan informen di sajikan dalam bentuk tabel 4.7 berikut

**Tabel 4.7.**  
Data Alat Peraga<sup>73</sup>

NO	Alat Peraga	Keterangan
1	Mainan untuk bermain peran sesuai tema(mikro & makro)	Ada
2	Mainan bongkar pasang sesuai tema	Ada
3	Alat gambar dan lukis	Ada
4	Alat bermain keaksaraan	Ada
5	Balok ( warna & natural)	Ada
6	Puzzle sesuai tema	Ada
7	<i>Playdough</i> / plastisin / tanah liat, finger painting, cat poster	Ada
8	Alat bermain seni (kertas origami, kertas bekas, gunting, lem, crayon dan lain- lain)	Ada
9	Pasir	Ada
10	Air	Ada
11	Kompur listrik	Ada
12	Kulkas & perlengkapan sentra cooking	Ada
13	Boneka Tangan	Ada
14	Peraga wudhu	Ada
15	Peraga Sholat	Ada

#### 4. Struktur Organisasi TK Perwanida

Struktur organisasi dibuat dalam rangka pengaturan aktifitassekolah agar semua kegiatan dan proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan lancar. Begitu juga di TK Perwanida Barito Utara untuk mengatur dan mengkoordinir seluruh elemen dan staf sekolah agar sesuai dengan tugas yang ada dibuatlah struktur organisasi.

Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada lampiran.1

#### 5. Kurikulum dan Kegiatan Pembelajaran

<sup>73</sup>wawancara dengan Maergaret Hertaty, di Muara Teweh. 13 April 2018



Dalam pembukaan Undang-Undang Dasar (UUD) Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dinyatakan, salah satu tujuan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Sejalan dengan pembukaan UUD 1945, dalam batang tubuh konstitusi itu diantaranya Pasal 20, Pasal 21, Pasal 28 ayat (1), Pasal 31, dan Pasal 32 juga mengamanatkan, bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta akhlak yang mulia. Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang system pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan perubahan kehidupan lokal, nasional dan global sehingga perlu dilakukan pembaruan pendidikan secara terencana, terarah dan berkesinambungan.<sup>74</sup>

Pendidikan merupakan hak dari setiap warga Negara, dan dimulai dari usia sedini mungkin. Pada dasarnya usia 0-5 tahun adalah masa kritis dalam kehidupan seorang anak. Anak usia dini adalah masa dimana anak-anak membutuhkan penanganan khusus karena pada masa itu anak belum mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya.

---

<sup>74</sup>Undang-undang Dasar 1945, batang tubuh konstitusi

Potensi anak sangatlah penting dikembangkan.dengan cara yang menyenangkan sehingga tidak boleh terjadi pemaksaan pembelajaran dilakukan dengan cara bermain sehingga potensi pada anak dapat dikembangkan potensi-potensi tersebut meliputi kognitif, bahasa, sosioemosional, kemampuan fisik dan lain sebagainya. Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Hal ini dapat dilihat dari anak sering bertanya tentang apa yang mereka lihat. Apabila pertanyaan anak belum terjawab, maka mereka akan terus bertanya sampai anak mengetahui maksudnya.<sup>75</sup>

Setiap anak memiliki keunikan sendiri-sendiri yang berasal dari genetik atau bisa juga dari faktor lingkungan. Faktor genetik misalnya dalam hal kecerdasan anak, sedangkan faktor lingkungan bisa dalam hal gaya belajar anak. Hal itu berkaitan dengan UU NO. 23 Tahun 2002 Pasal 9 Ayat 1 tentang Perlindungan Anak jelas disebutkan bahwa "Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasarnya sesuai dengan minat dan bakatnya"<sup>76</sup>.

Berdasarkan uraian diatas dapat diambil kesimpulan, bahwa pendidikan anak usia dini sangatlah penting.

Dalam UU No.20/2003, bab 1 pasal 1 butir 10 menyatakan bahwa PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui

<sup>75</sup>Petunjuk teknis penyelenggaraan taman kanak-kanak:(Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal, dan InForma Kementrian pendidikan dan Kebudayaan, 2012), hlm. 7

<sup>76</sup>*Ibid*,hlm.2

ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut<sup>77</sup>.

Pasal 28 tentang Pendidikan Anak Usia Dini dinyatakan bahwa ”(1) Pendidikan Anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, (2) Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan/atau informal, (3) Pendidikan 3 anak usia dini jalur pendidikan formal: TK, RA, atau bentuk lain yang sederajat<sup>78</sup> sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), ayat (2), dan ayat (3) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.” Dengan begitu banyaknya satuan dan program pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan formal untuk anak usia dini di Indonesia, harus ada standar dalam pelaksanaannya.

Standar-standar pendidikan anak usia dini terdapat pada permendiknas no 137 tahun 2014 pasal 2 ayat 1 yang terdiri atas : (a). standar tingkat pencapaian perkembangan anak; (b). standar isi; (c). standar proses; (d). standar penilaian; (e). standar pendidikan dan tenaga kependidikan; (f). standar sarana dan prasarana; (g). standar pengelolaan; dan (h). standar pembiayaan.

Sedangkan fungsi dari adanya standar pendidikan anak usia dini terdapat pada pasal 3 yaitu : (a). dasar dalam perencanaan, pelaksanaan, pengawasan, dan tindak lanjut pendidikan dalam rangka mewujudkan

<sup>77</sup>Novi Mulyani, M.Pd.I, Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini :(Yogyakarta, 2016), hlm. 21

<sup>78</sup>Petunjuk teknis penyelenggaraan taman kanak-kanak:(Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal, dan InForma Kementrian pendidikan dan Kebudayaan, 2012), hlm. 1

PAUD bermutu; (b). acuan setiap satuan dan program PAUD untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional; dan (c). dasar penjaminan mutu PAUD.

Pasal 4 ayat 1 berisikan tujuan standar paud yaitu : “standar PAUD bertujuan menjamin mutu pendidikan anak usia dini dalam rangka memberikan landasan untuk: (a). melakukan stimulasi pendidikan dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak; (b). mengoptimalkan perkembangan anak secara holistik 4 dan integrative; dan (c). mempersiapkan pembentukan sikap, pengetahuan, dan ketrampilan anak.”<sup>79</sup>

Berdasarkan uraian diatas jelas bahwa untuk memberikan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini perlu disusun sebuah kurikulum yang operasional dan fungsional yang disusun oleh kementerian pendidikan nasional Indonesia yang sesuai dengan kebutuhan, karakteristik anak usia dini. Kurikulum terbaru yang dilaksanakan pada pendidikan anak usia dini adalah kurikulum 2013.

Selain pelaksanaan kurikulum 2013 di TK Perwanida Kabupaten Barito Utara juga melaksanaka kegiatan-kegiatan ekstra kurikuler sebagai penunjang untuk mewujudkan tujuan dari TK Perwanida Barito Utara yang disampaikan pada tabel 4.8 berikut :

---

<sup>79</sup>Peraturan Menti Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 Standar Nasional Anak Usia Dini :(Jakarta: Kementerian pendidikan dan Kebudayaan, 2015), hlm. 4

**Tabel 4.8**  
Ekstra Kurikuler TK Perwanida Barito Utara<sup>80</sup>

No	Extra Wajib	Waktu	Keterangan
1	BTA (qiroati)	Pagi sebelum sentra (senin - kamis)	Setiap hari semua usia
2	Tari	seminggu sekali (Jum'at)	Semua usia
3	Tahfiz	seminggu sekali(Sabtu)	Semua usia

Peneliti akan menyapaikan sebagai sumber data dalam mengumpulkan informasi di bantu oleh guru dalam memperoleh data, sumber data disampaikan pada tabel 4.9 berikut :

**Tabel 4.9**  
Sumber Data<sup>81</sup>

NO	Nama/ nip	Jenis Kelamin	Lama Mengajar
1.	Raudatu Zanah, S.Pd.I,M.pd 19740225 200501 2 004	Perempuan	7 Tahun
2.	Rusmini, S.Pd.I 19800714 200501 2 005	Perempuan	11 Tahun
3.	Restu Djairinah, S.Pd.I 19700901 200312 2 003	Perempuan	14 Tahun
4.	Siti Hasanah, S.Pd. AUD 19690403 200501 2 011	Perempuan	2 Tahun
5.	Rahmahwati, S.Pd. AUD	Perempuan	15 Tahun

<sup>80</sup>Observasi penggalan data Ekstrakurikuler di TK Perwanida tgl 13April 2018

<sup>81</sup> Observasi dengan Raudatu Zanah. di Muara Teweh. 13 April 2018

## B. Penyajian Data

Penulis akan menguraikan kegiatan-kegiatan observasi dalam memperoleh data-data yang diperlukan, pertama-tama penulis melakukan cek lokasi atau memilih TK yang akan dijadikan tempat penelitian disini penulis melakukan cek lokasi pada tiga TK yaitu TK SLBN, TK Kartika XVIII-19 dan TK Perwanida, dalam obsevasi penulis bertamu dan bertemu dengan masing masing kepala sekolah misalnya : kepala sekolah TK SLBN adalah Bapak Bambang Setiarto,S.pd, kepala sekolah TK Kartika XVIII-19 adalah Ibu Tri Ramayani,S.pd, sekolah TK Perwanida adalah Ibu Raudatu Zannah,S.pdi,M.Pd hasil dari observasi ini masing-masing kepala sekolah member ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

Peneliti melakukan observasi melihat media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar yang menggunakan APE, ketiga TK sama-sama menggunakan APE dalam kegitan pembelajaran tapi pada jumlah yang berbeda di TK SLB APE bermacam-macam bentuk, jumlah setiap bentuk hanya satu sesuai dengan jumlah anak didik di YK SLB siswa hanya 1 orang autise, TK Kartika XVIII-19 terdapat lima macam bentuk APE dengan jumlah yang banyak sedangkan di TK perwanida tiga jenis APE dengan jumlah yang tidak sesuai anak didik akhirnya penulis memilih TK Perwanida sebagai tempat penelitian, kegiatan selanjutnya adalah mencari data sekolah TK perwanida penulis memperoleh gambaran lokasi sekolah dan data-data siswa, guru,saran dan inventaris barang yang didapat dari buku

laporan bulanan sekolah, kegiatan ekstrakurikuler yang ada di TK Perwanida, Penulis juga melihat kegiatan pembelajaran dikelas yang disini penulis melihat minat belajar anak yang kurang.

Penulis meminta izin kepada guru kelas dan kepala sekolah untuk melakukan penelitian terhadap 3 APE yang ada di TK Perwanida yang mana yang dapat meningkatkan minat belajar anak , adapun hasil dari observasi di jelaskan dipenyajian data berikut ini.

Penyajian data ini temuan penelitian, jenis, implementasi dan faktor yang mempengaruhi implementasi alat permainan edukatif dalam meningkatkan minat belajar anak taman kanak-kanak perwanida di kabupaten barito utara., untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian dalam rumusan masalah pada bab sebelumnya. Adapun berdasarkan temuan-temuan data penelitian sesuai dengan kondisi riil di lapangan yang di peroleh dari hasil wawancara dengan key informan maupun informan pendukung sebagai validasi data dari informan utama atas gambaran alat permainan edukatif dalam meningkatkan minat belajar anak, untuk alat ukur hasil pengamatan menggunakan instrumen sekala pengukuran data skala likert, yaitu : instrumen ini mengukur secara keseluruhan tentang suatu topik, pendapat atau pengalaman. Sekala likert ditemukan oleh : Rensis Likert yang disajikan sebagaimana rumusan masalah

- a. Jenis alat Permainan Edukatif (APE) yang ada di Tk Perwanida, yang dapat meningkatkan minat belajar anak.



Berdasarkan pengamatan peneliti yang dilakukan adalah observasi ke kelas-kelas yang ada di TK Perwanida di sudut kelas media pembelajaran yang digunakan tersusun rapi dilemari, media pembelajaran yang di buat oleh guru, dengan menggunakan bahan kertas, sedotan, biji-bijian dan alat permainan edukatif (APE). Media pembelajaran sangat di perlukan dalam proses pembelajaran, APE yang terdapat di TK Perwanida terdapat 3 macam jenisnya yaitu : puzzel, balok bersusun dan plastisin.<sup>82</sup>

Penelitian tentang Jenis alat Permainan Edukatif (APE) yang ada di Tk Perwanida, yang dapat meningkatkan minat belajar anak dilakukan dengan observasi, dokumentasi dan wawancara di lokasi TK Perwanida Kabupaten Barito Utara

Wawancara yang dilakukan peneliti dengan ibu R Z, bahwa,

“Pengelolaan alat permainan edukatif di TK Perwanida di tangani oleh guru-guru dan Kepala Sekolah meliputi pengadaan, pemeliharaan, dan penggunaannya.”<sup>83</sup>

Berdasarkan wawancara dan dokumentasi dengan ibu R D, bahwa

“ di TK Perwanida APE yang ada, dan dipakai dalam proses pembelajaran hanya ada 3 (tiga) macam yaitu : puzzel, balok bersusun dan plastisin.”<sup>84</sup>

Pengamatan yang dilakukan bahwa, peneliti melihat di ruang kelas terdapat lemari khusus untuk penyimpanan alat belajar siswa

<sup>82</sup> Observasi penggalan data jenis APE yang ada di TK Perwanida tgl 13 April 2018

<sup>83</sup> wawancara dengan Raudatu Zanah, di Muara Teweh. 13 April 2018

<sup>84</sup> wawancara dengan Restu Djairinah, di Muara Teweh. 13 April 2018



termasuk alat permainan edukatif, ada 3 macam yaitu : puzzel, balok bersusun dan plastisin<sup>85</sup>

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan salah satu media pendidikan di TK sesuai dengan prinsip pendidikan TK yaitu belajar dan bermain dengan adanya APE memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan melalui beragam Alat Permainan Edukatif (APE), yang menjadi hubungan antara permainan dalam pembelajaran yang membantu perkembangan otak anak dan pembelajaran akan terbentuk apabila ada kegiatan mental yang aktif dan menyenangkan, makin sering otak bekerja maka akan mahir dan terampil hingga berpengaruh pada perkembangan minat belajar pada anak

Sebelum dilakukan penelitian, terlebih dahulu peneliti mengamati anak menggunakan Alat Permainan Edukatif dengan tiga jenis Alat Permainan Edukatif (APE) yang ada di TK Perwanida yaitu : balok, puzzel dan platisin Kegiatan penelitian dilaksanakan pada bulan april 2018 dengan jumlah anak yang menjadi subjek penelitian adalah 140 anak.

Penulis akan menuliskan hasil observasi terhadap tiga jenis alat permainan alat edukatif ( APE ) sebagai berikut :

- a. Kegiatan menyusun balok

---

<sup>85</sup> Observasi penggalan data jenis APE yang ada di TK Perwanida tgl 13April 2018

Peneliti melakukan pengamatan pada kegiatan menyusun balok pada indikator aspek pada perhatian anak dalam menggunakan APE di sampaikan dalam bentuk tabel 4.10 berikut ini

**Tabel 4.10**

Hasil Pengamatan Tentang Aspek Perhatian Anak pada Kegiatan Menyusun Balok<sup>86</sup>

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Baik	35	25 %
2.	Cukup	42	30%
3.	Kurang	63	45%
Jumlah		140	100%

Berdasarkan tabel 4.10 diatas, maka dapat dilihat bahwa dari 140 anak yang menjadi subyek penelitian, terdapat 35 anak (25%) yang masuk dalam kategori baik pada aspek penilaian perhatian anak pada kegiatan menyusun Balok, sebanyak 42 anak (30%) yang masuk dalam kategori cukup, dan sebanyak 63 anak (45%) yang masuk dalam kategori kurang.

Peneliti melakukan pengamatan pada anak dalam kegiatan menyusun balok pada indikator aspek perasaan senang anak dalam menggunakan APE di sampaikan dalam bentuk tabel 4.11 berikut ini

<sup>86</sup>Hasil observasi kegiatan pengamatan tentang aspek perhatian anak pada kegiatan menyusun balok di TK Perwanida tgl 21 April 2018

**Tabel 4.11**  
 Hasil Pengamatan Tentang Aspek Perasaan Senang Anak pada Kegiatan Menyusun Balok<sup>87</sup>

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Baik	42	30%
2.	Cukup	49	35%
3.	Kurang	49	35%
Jumlah		140	100%

Berdasarkan tabel 4.11 diatas, maka dapat dilihat bahwa dari 140 anak yang menjadi subyek penelitian, terdapat 42 anak (30%) yang masuk dalam kategori baik pada penilaian aspek perasaan senang anak pada kegiatan bermain balok, sebanyak 49 anak (35%) yang masuk dalam kategori cukup, dan sebanyak 49 anak (35%) yang masuk dalam kategori kurang pada penilaian aspek perasaan senang anak pada kegiatan menyusun balok. Peneliti melakukan pengamatan pada anak dalam kegiatan menyusun balok pada indikator aspek motivasi anak dalam menggunakan APE di sampaikan dalam bentuk tabel 4.12

**Tabel 4.12**  
 Hasil Pengamatan Tentang Aspek Motivasi Anak dalam Menyelesaikan Tugas Menyusun Balok<sup>88</sup>

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Baik	35	25%
2.	Cukup	56	40%
3.	Kurang	49	35%
Jumlah		140	100%

<sup>87</sup>Hasil observasi kegiatan tentang Aspek Perasaan Senang Anak pada Kegiatan Menyusun Balok di TK Perwanida tgl 21 April 2018

<sup>88</sup>Hasil observasi tentang aspek motivasi anak dalam menyelesaikan tugas menyusun balok di TK Perwanida tgl 21 April 2018

Berdasarkan tabel 4.12 diatas, maka dapat dilihat bahwa dari 140 anak yang menjadi subyek penelitian, terdapat 35 anak (25%) yang masuk dalam kategori baik pada penilaian aspek motivasi anak dalam menyelesaikan tugas bermain balok, sebanyak 56 anak (40%) yang masuk dalam kategori cukup, dan sebanyak 49 anak (35%) yang masuk dalam kategori kurang pada penilaian aspek motivasi anak dalam menyelesaikan tugas menyusun balok.

Hasil pengamatan peneliti dari tiga aspek indikator penilaian, Peneliti menyimpulkan pada kegiatan menyusun balok dalam menggunakan APE di sampaikan dalam bentuk tabel 4.13 berikut ini:

Tabel 4.13.  
Rekapitulasi Hasil Penilaian Menyusun Balok dari seluruh siswa di TK Perwanida<sup>89</sup>

No	Kategori	Aspek yang diamati						Jmlh	Rata-Rata	Persentase
		A		B		C				
		F	P	F	P	F	P			
1.	Baik	35	25	42	30	35	25	112	37	26.67%
2.	Cukup	42	30	49	35	56	40	147	49	35%
3.	Kurang	63	45	49	35	49	35	161	54	38.33%
Jumlah									140	100%

Keterangan :

- A = Penilaian perhatian anak pada kegiatan menyusun balok
- B = Perasaan senang anak pada kegiatan menyusun balok
- C = Motivasi anak dalam menyelesaikan tugas menyusun balok
- F = Frekuensi
- P = Persentase

Berdasarkan tabel 4.13 diatas, maka dapat dilihat bahwa dari 140 anak yang menjadi subyek penelitian, terdapat 37 anak (26,67%)

<sup>89</sup>Hasil observasi rekapitulasi hasil penilaian menyusun balok dari seluruh siswa di TK Perwanida  
tgl 21April 2018

yang masuk dalam kategori baik mengenai cara menyusun balok, sedangkan masuk dalam kategori cukup 49 anak (35%), dan yang masuk dalam kategori kurang sebanyak 54 anak (38,33%).

Dengan demikian persentase yang diperoleh pada pengamatan kegiatan menyusun balok belum mencapai indikator kinerja yang ditetapkan, yakni minimal 65% anak yang berminat masuk dalam kategori baik dalam menyusun balok. Berdasarkan hasil penilaian menyusun balok, dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan menyusun balok minat belajar anak belum diwujudkan secara optimal karena disebabkan beberapa faktor sebagai berikut :

- 1) Kurangnya rasa percaya diri anak
- 2) Kemampuan anak memahami konsep benda yang sesuai belum optimal
- 3) Perilaku sosial anak yang kurang menghargai hasil karya orang lain
- 4) Anak kebanyakan bermain

Setelah melakukan observasi terhadap aktifitas belajar anak, juga dilakukan observasi aktifitas guru dalam mengelola pembelajaran yang dapat dilihat pada tabel 4.14

Tabel 4.14

Hasil observasi terhadap aktifitas guru dalam melakukan pengelolaan kelas untuk meningkatkan minat belajar anak<sup>90</sup>

No	Aspek yang diamati	Kriteria
1.	Tipe kepemimpinan	Baik
	• Sikap yang dilakukan untuk menciptakan kondisi yang optimal	Baik
	• Sikap yang dilakukan dalam menghadapi pelanggaran dalam kelas	Cukup
	• Usaha guru untuk memahami anak didiknya	Baik
2.	Pengenalan anak	Baik
3.	Melakukan tindakan torekatif terhadap masalah	Cukup
4.	Langkah yang dilakukan dalam mengatasi masalah dalam pembelajaran	Cukup
5.	Ketepatan guru dalam mengajar	Cukup
6.	Komunikasi dengan anak didik	Cukup
7.	Pengaturan tempat duduk	Baik
8.	Ventilasi dan pengaturan cahaya	Cukup
9.	Pengaturan penyimpanan barang-barang :	
	• Cara mengatur penyimpanan barang-barang	Baik
	• pemastian barang-barang dan buku-buku untuk kegiatan pembelajaran	Baik
	• Hiasan-hiasan yang dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran	Cukup
	• Menyiapkan alat peraga	Baik
10.	Memotivasi anak dan memberikan penguatan	Cukup
11.	Memberikan pujian dan penghargaan kepada anak didik	Cukup
12.	Keterampilan bercakap-cakap dengan anak didik	Baik
13.	Keterampilan menggunakan alat peraga	Cukup
14.	Volume suara dalam menyampaikan materi pembelajaran	Cukup
15.	Waktu yang digunakan dalam pembelajaran	Cukup

1 4.14 diatas terlihat bahwa hasil observasi guru dalam proses belajar

<sup>90</sup>Hasil observasi aktifitas guru dalam melakukan pengelolaan kelas untuk meningkatkan minat belajar anak di tk Perwanida tgl 21 April 2018

mengajar guru meningkatkan minat belajar anak saat pembelajaran masih dalam kategori kurang atau dengan persentase pengelolaan kelas, dalam kategori kurang dari 65%. melihat kekurangan tersebut, maka peneliti mengubah media pembelajaran dengan alat permainan edukasi APE bentuk Puzzle.

b. Kegiatan Memasang Puzzle

Setelah mengetahui kekurangan yang dialami anak dalam menyusun balok, maka peneliti melakukan tindakan pengamatan dengan memperhatikan kekurangan yang ada dengan melakukan pengelolaan untuk meningkatkan minat anak. Penelitian dilaksanakan pada 21 april 2018. Gambar 16 halaman 8<sup>91</sup>

Data yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan terhadap peningkatan minat anak dalam belajar, melalui Alat Permainan Edukatif (APE) menggunakan Puzzle dengan hasil penelitian pada tabel 4.15 berikut :

**Tabel 4.15**  
Hasil Pengamatan Tentang Aspek Perhatian Anak pada Kegiatan Memasang Puzzle<sup>92</sup>

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Baik	63	45 %
2.	Cukup	49	35%
3.	Kurang	28	20%
Jumlah		140	100%

<sup>91</sup> hasil dokumentasi kegiatan memasang puzzledi tk perwanida tgl 21April 2018

<sup>92</sup> hasil observasi kegiatan pengamatan tentang aspek perhatian anak pada kegiatan memasang puzzledi tk perwanida tgl 21April 2018

Berdasarkan tabel 4.15 diatas, maka dapat dilihat bahwa dari 140 anak yang menjadi subyek penelitian tindakan kelas, terdapat 63 anak (45%) yang masuk dalam kategori baik pada penilaian aspek perhatian anak pada kegiatan memasang puzzle, sebanyak 49 anak (35%) yang masuk dalam kategori cukup, dan sebanyak 28 anak (20%) yang masuk dalam kategori kurang pada penilaian aspek perhatian anak pada kegiatan memasang puzzle.

Peneliti melakukan pengamatan pada kegiatan anak dalam dalam aspek perasaan senang pada kegiatan memasang Puzzle yang dapat dilihat pada tabel 4.16 berikut

**Tabel 4.16**  
Hasil Pengamatan Tentang Aspek Perasaan Senang Anak pada Kegiatan Memasang Puzzle<sup>93</sup>

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Baik	70	50%
2.	Cukup	42	30%
3.	Kurang	28	20%
Jumlah		140	100%

Berdasarkan tabel 4.16 diatas, maka dapat dilihat bahwa dari 140 anak yang menjadi subyek penelitian tindakan kelas, terdapat 70 anak (50%) yang masuk dalam kategori baik pada penilaian aspek perasaan senang anak pada kegiatan memasang puzzle, sebanyak 42 anak (30%) yang masuk dalam kategori cukup, dan sebanyak 28 anak (20%) yang masuk dalam kategori kurang pada penilaian aspek perasaan senang anak pada kegiatan memasang puzzle.

<sup>93</sup>Hasil observasi pengamatan tentang aspek perasaan senang anak pada kegiatan memasang puzzle di tk perwanida tgl 21 April-2018



Peneliti melakukan pengamatan pada kegiatan anak dalam dalam aspek motivasi anak pada kegiatan memasang Puzzle yang dapat dilihat pada tabel 4.17 berikut

Tabel 4.17  
Hasil Pengamatan Tentang Aspek Motivasi Anak dalam Menyelesaikan Tugas Memasang Puzzle<sup>94</sup>

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Baik	84	60%
2.	Cukup	35	25%
3.	Kurang	21	15%
Jumlah		140	100%

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dalam kegiatan anak bermain APE dalam jenis Puzzle dapat di buat kesimpulan yang dapat dilihat pada tabel 4.18 berikut :

Tabel 4.18  
Rekapitulasi Hasil Penilaian Memasang Puzzle<sup>95</sup>

No	Kategori	Aspek yang diamati						Jmlh	Rata Rata	Persentase
		A		B		C				
		F	P	F	P	F	P			
1.	Baik	63	45	70	50	84	60	217	72	51,67%
2.	Cukup	49	35	42	30	35	25	126	42	30%
3.	Kurang	28	20	28	20	21	15	77	26	18,33%
Jumlah									140	100%

Keterangan :

A=Penilaian perhatian anak pada kegiatan memasang puzzle

B=Perasaan senang anak pada kegiatan memasang puzzle

C =Motivasi anak dalam menyelesaikan tugas memasang puzzle

F = Frekuensi

P = Persentase

<sup>94</sup>Hasil observasi tentang aspek motivasi anak dalam menyelesaikan tugasmemasang puzzle di TK Perwanida tgl 21April 2018

<sup>95</sup>Hasil observasi rekapitulasi hasil penilaian memasang puzzle di TK Perwanida tgl 21April 2018

Berdasarkan tabel 4.18 diatas, maka dapat dilihat bahwa dari 140 anak yang menjadi subyek penelitian tindakan kelas, terdapat 72 anak (51,67%) yang masuk dalam kategori baik dalam cara kegiatan memasang puzzle, sedangkan masuk dalam kategori cukup 42 anak (30%), dan yang masuk dalam kategori kurang sebanyak 26 anak (18,33%). Dengan demikian persentase yang diperoleh pada penelitian belum mencapai indikator kinerja yang ditetapkan, yakni minimal 65% anak yang berminat dan masuk dalam kategori baik dalam memasang puzzle.

Berdasarkan hasil penelitian ,dapat diketahui bahwa kekurangan yang dialami pada kegiatan memasang puzzle adalah sebagai berikut :

- 1) Rasa percaya diri anak masih rendah
- 2) Kemampuan berpikir anak belum berkembang secara optimal
- 3) Perilaku sosial anak yang kurang menghargai hasil karya orang lain yang berbeda dengan dirinya
- 4) Kebanyakan anak cuma bermain
- 5) Anak belum terbiasa dengan model pembelajaran yang diterapkan guru

Peneliti selain mengamati kegiatan siswa dalam kegiatan memasang puzzle juga melakukan pengamatan terhadap guru dalam mengelola pembelajaran, dapat dilihat dalam tabel 4.19 sebagai berikut

Tabel 4.19  
Hasil observasi terhadap aktifitas guru dalam melakukan pengelolaan kelas untuk meningkatkan minat belajar anak<sup>96</sup>

No	Aspek yang diamati	Kriteria
1.	Tipe kepemimpinan <ul style="list-style-type: none"> <li>Sikap yang dilakukan untuk menciptakan kondisi yang optimal</li> <li>Sikap yang dilakukan dalam menghadapi pelanggaran dalam kelas</li> <li>Usaha guru untuk memahami anak didiknya</li> </ul>	Baik Baik Baik
2.	Pengenalan anak	Baik
3.	Melakukan tindakan torekatif terhadap masalah	Cukup
4.	Langkah yang dilakukan dalam mengatasi masalah dalam pembelajaran	Baik
5.	Ketepatan guru dalam mengajar	Cukup
6.	Komunikasi dengan anak didik	Baik
7.	Pengaturan tempat duduk	Baik
8.	Ventilasi dan pengaturan cahaya	Cukup
9.	Pengaturan penyimpanan barang-barang : <ul style="list-style-type: none"> <li>Cara mengatur penyimpanan barang-barang</li> <li>Pemastian barang-barang dan buku-buku untuk kegiatan pembelajaran</li> <li>Hiasan-hiasan yang dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran</li> <li>Menyiapkan alat peraga</li> </ul>	Baik Baik Cukup Baik
10.	Memotivasi anak dan memberikan penguatan	Cukup
11.	Memberikan pujian dan penghargaan kepada anak didik	Cukup
12.	Keterampilan bercakap-cakap dengan anak didik	Baik
13.	Keterampilan menggunakan alat peraga	Baik
14.	Volume suara dalam menyampaikan materi pembelajaran	Cukup
15.	Waktu yang digunakan dalam pembelajaran	Cukup

Berdasarkan tabel 4.19 diatas terlihat bahwa hasil observasi guru dalam proses belajar mengajar guru meningkatkan minat belajar anak saat

<sup>96</sup>Hasil observasi aktifitas guru dalam melakukan pengelolaan kelas untuk meningkatkan minat belajar anak di tk Perwanida tgl 21 April 2018

pembelajaran masih dalam kategori cukup atau dengan persentase pengelolaan kelas, dalam kategori cukup sebesar 65% .melihat kekurangan tersebut, maka peneliti mengubah media pembelajaran dengan alat permainan edukasi APE bentuk Platin.

c. Kegiatan Membentuk Platin

Berdasarkan hasil penelitian dengan alat permainan edukatif menyusun balok masih ada kekurangan yang dapat terlihat dalam proses pembelajaran dilakukan kembali pengamatan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif dengan jenis yang berbeda yaitu bentuk puzzle,dalam proses pembelajaran minat anak pun masih kurang maka dilakukan perbaikan dengan jenis alat permainan alat edukasi dengan jenis lain yaitu plastisin dengan memperhatikan kekurangan yang terjadi menyusun balok dan kegiatan memasang puzzle, maka peneliti melakukan penelitian lagi dengan memperhatikan kekurangan yang ada, Penelitian dilaksanakan pada bulan 21 april 2018.

Data yang diperoleh berdasarkan hasil pengamatan terhadap peningkatan minat anak dalam belajar melalui Alat Permainan Edukatif (APE). kegiatan membentuk plastisin dilakukan dalam 1 (satu) kali pertemuan yakni dengan hasil penelitian pada tabel 4.20 sebagai berikut

**Tabel 4.20**

Hasil Pengamatan Tentang Aspek Perhatian Anak pada Kegiatan Membentuk plastisin<sup>97</sup>

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Baik	84	60%
2.	Cukup	56	40%

<sup>97</sup>Hasil observasi tentang aspek perhatian anak pada kegiatan membentuk plastisin di TK Perwana tgl 21 April 2018

3.	Kurang	0	0,00%
Jumlah		140	100%

Berdasarkan tabel 4.20 diatas, maka dapat dilihat bahwa dari 140 anak yang menjadi subyek penelitian, terdapat 84 anak (60%) yang masuk dalam kategori baik pada penilaian aspek perhatian anak pada kegiatan membentuk plastisin, sebanyak 56 anak (40%) yang masuk dalam kategori cukup, dan masuk dalam kategori kurang (0,00 %) pada penilaian aspek perhatian anak pada kegiatan membentuk plastisin.

Peneliti melakukan pengamatan kembali untuk kegiatan membentuk platisin dalam aspek penilain, perasaan senang anak yang dapat dilihat pada tabel 4.21 berikut :

Tabel 4.21  
Hasil Pengamatan Tentang Aspek Perasaan Senang Anak  
pada Kegiatan Membentuk Plastisin<sup>98</sup>

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Baik	98	70%
2.	Cukup	42	30%
3.	Kurang	0	0,00%
Jumlah		140	100%

Berdasarkan tabel 4.21 diatas, maka dapat dilihat bahwa dari 140 anak yang menjadi subyek penelitian, terdapat 98 anak (70%) yang masuk dalam kategori baik pada penilaian aspek perasaan senang anak pada kegiatan membentuk platisin, sebanyak 42 anak (30%) yang masuk dalam kategori cukup, dan masuk dalam kategori kurang (0,00

<sup>98</sup>Hasil observasi tentang aspek perasaan senang anak pada kegiatan membentuk plastisindi TK Perwanida tgl 21 April 2018

%) pada penilaian aspek perasaan senang anak pada kegiatan membentuk platisin.

Hasil Pengamatan Tentang Aspek Motivasi Anak dalam Menyelesaikan Tugas Membentuk Plastisin dapat dilihat pada tabel 4.22 berikut :

Tabel 4.22  
Hasil Pengamatan Tentang Aspek Motivasi Anak dalam Menyelesaikan Tugas Membentuk Plastisin<sup>99</sup>

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Baik	126	90%
2.	Cukup	14	10%
3.	Kurang	0	0,00%
Jumlah		140	100%

Berdasarkan tabel 4.22 diatas, maka dapat dilihat bahwa dari 140 anak yang menjadi subyek penelitian, terdapat 126 anak (90%) yang masuk dalam kategori baik pada penilaian aspek motivasi anak dalam menyelesaikan tugas memasang membentuk plastisin, sebanyak 14 anak (10%) yang masuk dalam kategori cukup, dan masuk dalam kategori kurang (0,00 %) pada penilaian aspek motivasi anak dalam menyelesaikan tugas membentuk plastisin.

Hasil observasi dari kegiatan membentuk platisin dari ketiga aspek penilaian dapat dilihat dalam rekap pada tabel 4.23 berikut :

<sup>99</sup>Hasil observasi tentang aspek menyelesaikan tugas pada kegiatan membentuk plastisin di TK Perwanida tgl 21 April 2018

Tabel 4.23  
Rekapitulasi Hasil Penilaian Kegiatan Membentuk Patisin <sup>100</sup>

No	Kategori	Aspek yang diamati						Jml	Rata -Rata	Persentase
		A		B		C				
		F	P	F	P	F	P			
1.	Baik	84	60	98	70	126	90	308	103	73,33%
2.	Cukup	56	40	42	30	14	10	112	37	26,67%
3.	Kurang	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0	00,00%
Jumlah									140	100%

Keterangan :

A=Penilaian perhatian anak pada kegiatan membentuk plastisin

B=Perasaan senang anak pada kegiatan membentuk plastisin

C=Motivasi anak dalam menyelesaikan tugas membentuk plastisin

F = Frekuensi

P = Persentase

Berdasarkan tabel 4.23 diatas, maka dapat dilihat bahwa dari 140 anak yang menjadi subyek penelitian, terdapat 103 anak (73,33%) yang masuk dalam kategori baik dalam kegiatan membentuk plastisin, sedangkan masuk dalam kategori cukup 37 anak (26,67%), dan tidak ada anak yang masuk dalam kategori kurang . Dengan demikian persentase yang diperoleh pada penelitian membentuk plastisin telah mencapai indikator kinerja yang ditetapkan, yakni minimal 65% , untuk itu minat anak dalam pembelajaran melalui alat permainan edukatif (APE) telah mengalami peningkatan, kerjasam anak sudah baik, rasa percaya diri anak meningkat dan kemampuan berpikir anak berkembang secara optimal, sementara hambatan tidak ditemukan lagi. Peneliti selain mengamati kegiatan siswa dalam kegiatan membentuk plastisin juga melakukan

<sup>100</sup> Hasil observasi rekapitulasi hasil penilaian kegiatan membentuk patisin di TK Perwanida tgl 21 April 2018

pengamatan terhadap guru dalam mengelola pembelajaran, dapat dilihat dalam tabel 4.24 sebagai berikut:

Tabel 4.24  
Hasil observasi guru dalam mengelola pembelajaran<sup>101</sup>

No	Aspek yang diamati	Kriteria
1.	Tipe kepemimpinan Sikap yang dilakukan untuk menciptakan kondisi yang optimal Sikap yang dilakukan dalam menghadapi pelanggaran dalam kelas Usaha guru untuk memahami anak didiknya	Baik Baik Baik
2.	Pengenalan anak	Baik
3.	Melakukan tindakan korektif terhadap masalah	Cukup
4.	Langkah yang dilakukan dalam mengatasi masalah dalam pembelajaran	Baik
5.	Ketepatan guru dalam mengajar	Cukup
6.	Komunikasi dengan anak didik	Baik
7.	Pengaturan tempat duduk	Baik
8.	Ventilasi dan pengaturan cahaya	Cukup
9.	Pengaturan penyimpanan barang-barang : Cara mengatur penyimpanan barang-barang Pemastian barang-barang dan buku-buku untuk kegiatan pembelajaran Hiasan-hiasan yang dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran Menyiapkan alat peraga	Cukup Cukup Baik Baik
10.	Motivasi anak dan memberikan penguatan	Cukup
11.	Memberikan pujian dan penghargaan kepada anak didik	Baik
12.	Keterampilan bercakap-cakap dengan anak didik	Baik
13.	Keterampilan menggunakan alat peraga	Baik
14.	Volume suara dalam menyampaikan materi pembelajaran	Baik
15.	Waktu yang digunakan dalam pembelajaran	Baik

Berdasarkan tabel 4.24 terlihat bahwa hasil observasi guru saat pembelajaran dengan Alat Permainan Edukatif (APE) yaitu membentuk plastisin menunjukkan adanya peningkatan hampir setiap aspek yang diamati.

<sup>101</sup>Hasil observasi guru dalam mengelola pembelajaran membentuk patin di TK Perwanida tgl 21 April 2018



Indikator Penilaian pada Peningkatan Minat Belajar Anak Melalui Alat Permainan Edukatif (APE)

d. Indikator Penilaian pada Peningkatan Minat Belajar Anak Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) ada 3 aspek penilaian disetiap macam APE yang diamati adapun aspek penilaiannya adalah :

1. Aspek Perhatian Anak pada Kegiatan menggunakan APE
2. Aspek Perasaan Senang Anak dalam menggunakan APE
3. Aspek Motivasi Anak dalam Menyelesaikan Tugas menggunakan APE

Kriteria penilaiannya menggunakan huruf yaitu : B,C,K diskripsi dari kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut B apabila anak dapat menggunakan APE dengan sangat baik , C apabila anak sudah cukup baik namun belum terlalu sempurna menggunakan APE, K apabila anak dapat menggunakan APE masih selalu diingatkan oleh guru. Indikator penilaian telampir.

b. Implementasi alat Permainan Edukatif (APE) dalam meningkatkan minat belajar pada Taman Kanak-kanak Perwanida di Kabupaten Barito Utara.

Wawancara yang dilakukan peneliti dengan ibu RZ bahwa,

“Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) pada anak di TK Perwanida dilaksanakan hanya pada hari sabtu, dan sebagai selingan untuk menghilangkan kejenuhan dalam proses pembelajaran pada hari-hari lain”.<sup>102</sup>

Wawancara juga dilakukan dengan ibu RS bahwa,

<sup>102</sup> wawancara dengan Raudatu Zanah, di Muara Teweh. 05 Mei 2018

implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) pada anak di TK Perwanida adalah :hanya pada hari sabtu dan disela-sela jam pelajaran pada proses pembelajaran untuk mengurangi rasa jenuh pada anak didik setelah belajar.<sup>103</sup>

Hasil dari observasi Implementasi alat Permainan Edukatif (APE) dalam meningkatkan minat belajar anak: adalah penggunaan media APE terjadwal pada hari sabtu, sesuai dengan tema pembelajaran dan sebagai selingan untuk meningkatkan dorongan belajar, memberi motivasi dalam proses pembelajaran pada hari-hari lain, setelah anak-anak menggunakan APE mereka lebih merasa senang, dan lebih rileks,<sup>104</sup>

- c. Faktor yang mempengaruhi implementasi Alat Permainan Edukatif (APE)dalam minat belajar pada anak di TK Perwanida

Menurut ibu RW member keterangan bahwa “

beberapa faktor yang mempengaruhi implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam minat belajar anak di TK Perwanida yaitu :

- a. Dana yang diperoleh untuk pengadaan APE kurang
- b. APE yang digunakan hanya 3 jenis saja yang dibeli yaitu puzzel, balok dan plastisin
- c. pengelolaan APEkurang tertiboleh guru sehingga jumlah dan jenis APE tidak lengkap

Keterangan tersebut dapat terlihat jumlah dan jenis APE yang tidak merata atau tidak sesuai untuk jumlah siswa yang ada di TK Perwanida<sup>105</sup>

Menurut ibu SH yang mengajar di TK Perwanida member keterangan bahwa “

ada faktor yang mempengaruhi implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam minat belajar anak pada proses pembelajaran di TK Perwanida yaitu :

- a. APE yang ada di TK Perwanida 3 jenis saja

<sup>103</sup> wawancara dengan Rusmini,di Muara Teweh. 05 Mei 2018

<sup>104</sup> Observasi implementasi APE pada anak di tk perwanid 21 april 2018

<sup>105</sup> wawancara dengan Rahmawati, di Muara Teweh. 05 Mei 2018

- b. Jumlah APE tidak mencukupi sesuai jumlah anak yang ada di TK Perwanida sehingga anak berebut
- c. sebagian besar anak-anak didik di TK Perwanida menyukai 1 jenis permainan yang berupa plastisin karena anak menyukai APE yang sama hal ini dipengaruhi faktor dorongan dari pada diri siswa
- d. kurang tertib dalam pengelolaan oleh guru sehingga jumlah dan kelengkapan APE tidak lengkap<sup>106</sup>

Hasil observasi yang dilakukan di TK Perwanida terhadap Faktor yang mempengaruhi implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam minat belajar pada anak, di pengaruhi pada dana yang diperoleh sekolah, pengelolaan APE yang ada disekolah belum tertib, jenis APE yang ada di sekolah belum beraneka ragam, dan anak-anak didik lebih menyukai platisin, sebab platisin lebih mudah penggunaannya , anak-anak dapat membentuk sesuai keinginan anak, hendaknya sekolahan memfasilitasi guru untuk pengadaan media pembelajar yang berupa APE dengan lengkapnya media pembelajaran maka proses belajar mengajar lebih aktif dan menyenangkan <sup>107</sup>

---

<sup>106</sup> wawancara dengan Siti Hasanah, di Muara Teweh. 05 Mei 2018

<sup>107</sup> Observasi terhadap Faktor yang mempengaruhi implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam minat belajar pada anak di TK Perwanida tgl 20 April 2018

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

- a. Jenis alat Permainan Edukatif (APE) yang ada di Tk Perwanida, yang dapat meningkatkan minat belajar anak .

Peneliti melakukan observasi terhadap anak didik dalam menggunakan alat permainan edukasi berjenis puzzle, balok bersusun dan platisin.

Hasil observasi aktivitas anak dan guru yang diperoleh pada kegiatan menyusun balok diketahui masih banyak kekurangan nampak sekali anak-anak kurang minat belajarnya, berdasarkan kekurangan dan kelemahan yang terjadi pada menyusun balok, dilakukan perbaikan pada kegiatan memasang puzzle dan masih terdapat anak belum efektif secara keseluruhan mengenai aspek perhatian anak pada kegiatan memasang puzzle, perasaan senang anak pada kegiatan memasang puzzle, dan motivasi anak dalam menyelesaikan tugas memasang puzzle. Hal ini disebabkan karena anak belum terbiasa anak didik ada yang menangis dalam melakukan kegiatan dengan alat permainan edukatif sehingga minat anak dalam belajar belum optimal dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran belum maksimal sehingga perlu dilakukan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan APE bentuk yang lainnya, sehingga dilakukan kegiatan membentuk platisin sesuai keinginan anak, kegiatan dengan membentuk platisin mampu memperbaiki kekurangan tersebut.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan membentuk plastisin diketahui bahwa telah terjadi peningkatan dan perubahan tingkah laku anak mulai menunjukkan minat dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kegiatan memasang balok, menyusun puzzel maka dilakukan kegiatan pembelajaran dengan jenis APE yang lain yaitu dengan plastisin dapat melakukan beberapa perubahan dalam pembelajarandengan langkah-langkah sebagai berikut :

- Anak diberikan tugas untuk mengungkapkan minatnya mengenai tugas yang diberikan oleh guru dengan Alat Permainan Edukatif (APE) bentuk platisin
- Anak diberi tugas membentuk platisin yang telah dipersiapkan dengan bimbingan dan pengawasan dari guru.
- Guru memotivasi anak agar berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik.
- Guru menjelaskan dan memberi penguatan tentang alat permainan edukatif sesuai dengan pembelajaran yang telah di buat guru tersebut.

Kegitan-kegiatan yang dilakukan meningkatkan minat belajaranak melalui Alat Permainan Edukatif (APE) bentuk platisin dapat berhasil sesuai dengan yang diharapkan.

Hasil penelitian dengan balok menunjukan bahwa terdapat 37 anak (26,66%) yang masuk dalam kategori baik dalam kigiatan menyusun balok, sedangkan yang masuk dalam kategori cukup sebanyak 49 anak (35%) dan yang mamsuk dalam kategori kurang 54 anak (38,34%). Dengan

demikian, persentase yang diperoleh pada penilaian menyusun balok belum mencapai indikator kinerja yang ditetapkan yakni minimal 65 %.

Pengamatan kegiatan memasang puzzle menunjukkan bahwa terdapat 72 anak (51,67%) yang masuk dalam kategori baik dalam kegiatan memasang puzzle, sedangkan yang masuk dalam kategori cukup sebanyak 42 anak (30%) dan yang masuk dalam kategori kurang 26 anak (18,33%). Dengan demikian persentase yang diperoleh pada penilaian belum mencapai indikator kinerja yang ditetapkan yakni minimal 65 %. maka dilakukan perbaikan

Kegiatan membentuk plastisin yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, dimana terdapat 103 anak (73,33%) yang masuk dalam kategori baik dalam kegiatan membentuk plastisin, sedangkan yang masuk dalam kategori cukup sebanyak 37 anak (26,67%) dan masuk dalam kategori kurang (0,00%). Dengan demikian, persentase yang diperoleh pada penilaian menggunakan plastisin telah mencapai indikator kinerja yang ditetapkan yakni minimal 65% minat anak dalam membentuk plastisin yang masuk dalam kategori baik.

Kegiatan anak melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) untuk meningkatkan minat belajar yaitu dengan pemberian tugas membentuk plastisin perlu mendapatkan motivasi dan kerjasama yang baik dari guru, sehingga anak melakukan sesuatu dengan benar dan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.

Tiga jenis alat permainan edukatif yang digunakan dalam proses pembelajaran di TK Perwanida jenis APE platisin dapat meningkatkan minat

belajar anak lebih baik dibanding jenis APE balok dan puzzle, karena platisin mengembangkan kreatifitas anak, mengembangkan imajinasi anak, melatih kemampuan motorik halus maupun motorik kasar anak, melatih konsentrasi, mengembangkan sebab akibat menambah wawasan, mengenal bentuk dan warna.

Hasil observasi yang peneliti lakukan di tk perwanida sesuai dengan pendapat Suryadi, bahwa manfaat mainan edukatif adalah: Melatih kemampuan motorik stimulasi untuk motorik halus diperoleh saat menjemput mainan, meraba, memegang dengan kelima jarinya, dan sebagainya, sedangkan rangsangan motorik kasar didapat anak saat menggerakkan mainannya, melempar, mengangkat, melatih konsentrasi mainan edukatif dirangsang untuk menggali kemampuan anak, termasuk kemampuannya dalam berkonsentrasi, saat membentuk platisin katakanlah anak dituntut untuk fokus pada bentuk apa yang akan dibuat, anak tidak berlari-larian atau melakukan aktifitas fisik lain sehingga konsentrasinya bisa lebih tergal, selanjutnya manfaat lainnya mengembangkan konsep sebab akibat, anak akan berpikir platisin apa bila tidak ditekan-tekan untuk membentuk akan lebih susah sebab tidak padat, melatih bahasa dan wawasan. Permainan edukatif sangat baik bila diikuti dengan pengucapan benda apa yang dibuat anak. Hal ini akan memberikan manfaat tambahan buat anak, yakni meningkatkan kemampuan bahasa juga keluasan wawasan, mengenalkan warna dan bentuk. Alat permainan edukatif, anak dapat mengenal ragam/variasi bentuk dan warna. Ada benda berbentuk

kotak, segi empat, bulat, dengan berbagai warna, biru, merah, hijau dan lainnya.<sup>108</sup>

## 2. Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam meningkatkan minat belajar pada Taman Kanak-kanak Perwanida di Kabupaten Barito Utara

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan salah satu jenis media pembelajaran kreatif, dan merupakan salah satu usaha guru dalam pengembangan media pembelajaran yang diperlukan di jenjang pendidikan TK, hasil dari observasi adalah melaksanakan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) hanya pada hari Sabtu, dan sebagai selingan untuk meningkatkan dorongan belajar, member motivasi dalam proses pembelajaran pada hari-hari lain, hal ini dapat dilihat dari kegiatan setelah anak-anak menggunakan APE mereka lebih merasa senang, mereka lebih rileks.

Hasil observasi sesuai dengan teori yang ditemukan oleh Miarso yang memberikan pemahaman mengenai tujuan pengembangan media sebagai usaha dalam memberikan motivasi atau dorongan belajar pada diri peserta didik, secara sadar atau tidak sadar, sehingga mempengaruhi proses belajar<sup>109</sup>

3. Faktor yang mempengaruhi implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam minat belajar pada anak di TK Perwanida adalah :
  - a. Dana yang diperoleh untuk pengadaan APE kurang

---

<sup>108</sup> Suryadi, Cara Efektif Memahami Prilaku Anak Usia Dini, ( Jakarta:Ersa Mahkota, ,2007), hlm.20

<sup>109</sup> Hasnida,MPd, media pembelajaran kreatif mendukung pembelajaran pada anak usia dini, (Jakarta timur: Lusima 2015), hlm. 36



- b. APE yang digunakan hanya 3 jenis saja yang dibeli yaitu puzzel, balok dan plastisin
- c. pengelolaan APE kurang tertib oleh guru sehingga jumlah dan jenis APE tidak lengkap
- d. Jumlah APE tidak mencukupi sesuai jumlah anak yang ada di TK Perwanida sehingga anak berebut
- e. anak-anak didik di TK Perwanida sebagian besar menyukai 1 jenis permainan yang berupa plastisin karena anak menyukai APE yang sama hal ini dipengaruhi faktor dorongan dari pada diri siswa

Hasil observasi yang dilakukan di TK Perwanida terhadap Faktor yang mempengaruhi implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam minat belajar pada anak, dipengaruhi pada dana yang diperoleh sekolah, pengelolaan APE yang ada di sekolah belum tertib, jenis APE yang ada di sekolah belum beraneka ragam, dan anak-anak didik lebih menyukai plastisin, sebab plastisin lebih mudah penggunaannya, anak-anak dapat membentuk sesuai keinginan anak, hendaknya sekolah memfasilitasi guru untuk pengadaan media pembelajaran yang berupa APE dengan lengkapnya media pembelajaran maka proses belajar mengajar lebih aktif dan menyenangkan. Hasil observasi sesuai dengan teori yang ditemukan oleh Riyana 2006 melalui media suatu proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan.<sup>110</sup> Selain Riyana ada pula pendapat Sujana dan Rivai adapun manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah sebagai berikut :

---

<sup>110</sup>Dr.rer.nat. H Rayandra Asyhar, M.Si, Kreatif Mengembangkan media pembelajaran, (Jakarta: referensi 2012), hlm 29

- 1 Pembelajaran akan menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2 Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3 Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal, melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru yang mengajar pada jam setiap jam pelajaran
- 4 Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain<sup>111</sup>



---

<sup>111</sup> Prof. Dr. Azhar Arsad, M.A, Media Pembelajaran, (Jakarta : Rajawali Pers, 2014), hlm 28

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dalam Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Taman Kanak-Kanak Perwanida di Kabupaten Barito Utara diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Jenis alat Permainan Edukatif (APE) yang ada di Tk Perwanida, yang dapat meningkatkan minat belajar anak, adalah platisin, dibanding jenis APE yang bentuk balok dan puzzle, karena platisin dapat meningkatkan minat belajar anak lebih baik, mengembangkan kreatifitas anak, mengembangkan imajinasi anak, melatih kemampuan motorik halus maupun motorik kasar anak, melatih konsentrasi, mengembangkan sebab akibat menambah wawasan, mengenal bentuk dan warna.
2. implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam meningkatkan minat belajar pada Taman Kanak-kanak Perwanida di Kabupaten Barito Utara, dilaksanakan hanya pada hari sabtu, dan sebagai selingan untuk meningkatkan minat belajar, dorongan belajar, member motivasi dalam proses pembelajaran pada hari-hari lain, hal ini dapat dilihat dari kegiatan setelah anak-anak menggunakan APE mereka lebih merasa senang, mereka lebih rileks.
3. Faktor yang mempengaruhi implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam minat belajar pada anak di TK Perwanida adalah :
  - f. Dana yang diperoleh untuk pengadaan APE kurang

- g. APE yang digunakan hanya 3 jenis saja yang dibeli yaitu puzzel, balok dan plastisin
- h. pengelolaan APE kurang tertib oleh guru sehingga jumlah dan jenis APE tidak lengkap
- i. Jumlah APE tidak mencukupi sesuai jumlah anak yang ada di TK Perwanida sehingga anak berebut
- j. anak-anak didik di TK Perwanida sebagian besar menyukai 1 jenis permainan yang berupa plastisin karena anak menyukai APE yang sama hal ini dipengaruhi faktor dorongan dari pada diri siswa

## **B. Rekomendasi**

Hasil penelitian Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Taman Kanak-Kanak Perwanida Di Kabupaten Barito Utara peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Jenis alat permainan edukatif (APE), plastisin lebih baik dibandingkan dengan APE jenis balok bersusun , puzzle untuk itu direkomendasikan untuk TK Perwanida untuk menambah jumlah APE jenis Platin dalam proses belajar mengajar.
2. Implementasi APE jenis platin dilaksanakan lebih dari satu kali dalam satu minggu, kepada anak didik dalam rangka meningkatkan minat belajar anak
3. Faktor-faktor mempengaruhi implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) yang harus diperhatikan oleh kepala sekolah dan guru yang harus diperhatikan

meliputi Dana untuk pengadaan APE, jenis dan jumlah APE, pengelolaan APE agar diperhatikan dan diusahakan untuk terpenuhi sesuai kondisi dan jumlah anak didik yang ada di TK Perwanida sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Fauzi 2004 , psikologi Umum bandung : Cv pustaka setia
- Andi Prastowo,2016, Metode Penelitian Kualitatif Alam Prespektif Rancangan  
 Penelitian Jogjakarta : Ar-Ruzz Media
- Arsyad Azhar,2014 “ Media Pembelajaran . Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas 2005 . “Pedoman Pembelajaran di Taman kanak - kanak”. Jakarta :  
 Direktorat Pembinaan Taman kanak – kanak sekolah dasar .
- Dr.rer.nat.H Rayandra Asyhar,M.Si, 2012, Kreatif Mengembangkan Media  
 Pembelajaran Jakarta :Referensi
- Drs. S Margono, 2014, Metodologi Penelitian Pendidikan Jakarta :Reneka Cipta
- Hasnida,M.Pd 2015, Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pembelajaran Pada  
 Anak Usia Dini Jakarta Timur :Lusima
- Nasution, 1992 Berbagai Pendekatan Dalam Proses.Belajar Mengajar Jakarta :  
 Bumi Aksara
- Prof.Dr Lexy J Moleong, M.A,2015, Metodologi Penelitian Kualitatif Bandung :  
 Remaja Rosdakarya
- Prof.Dr Suharsimi Arikunto,2002, Prosedur Penelitian Jakarta : Reneka Cipta
- Prof.Dr Suharsimi Arikunto,2006, Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik  
 Jakarta : Reneka Cipta
- Prof.Dr Sugiyono,2015, Metode Penelitian Dan Pengembangan R&D Bandung :  
 Alfabeta
- Prof.Dr Sugiyono,2016, Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D  
 Bandung : Alfabeta

Riyanto A.H, 2007 , Cara Efektif Memahami Prilaku Anak Usia Dini . Jakarta

:Ersa Mahkota

Suryadi, 2014, Metodologi Penelitian Pendidikan Jakarta :Reneka Cipta

Taufani 2008 , Minat, Faktor – faktor yang mempengaruhi. Jakarta : Rineka cipta

Tedjasaputra, meyke.2001” Bermain, mainan dan Alat permainan”. Jakarta :

Gramedia Widiasarana indonesia.

Zaman Badru,dkk 2007Media dan sumber belajar Tk, Jakarta.: Universitas

terbuka

